ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 63 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1995 ΔΡΧ. 900

ΔΩΡΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

MEGA REVIEW
COMMAND & CONQUER
PHANTASMAGORIA

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
PSYGNOSIS

FADE TO BLACK • MAGIC CARPET 2
PRIMAL RAGE • APACHE LONGBOW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ : MICROSOFT - AMIGA TECHNOLOGIES

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

LET YOUR PC DO THE GAME

ΣΕ ΛΙΓΕΣ ΜΕΡΕΣ ΝΕΟ TELECLUB ΣΤΟ ΠΕΙΡΑΙΑ

CD-ROM OEM

BENEATH A STEEL SKY (OEM)	4.950
KINGS QUEST VI	6.950
KINKS WORDS (OEM)	3.950
ENCARTA 95 (OEM)	7.950
LARRY 6 (OEM)	6.950
PRINT SHOP DELUXE (OEM)	8.950
WING COMMANDER III CD-ROM	9.900
STAR TRECK NEXT GENERATION CD-ROM	8.900
LAST DYNASTY CD-ROM	8.900
UNDER A KILLING MOON CD-ROM	9.900
INFERNO CD-ROM	7.900
NBA JAM CD-ROM	
MORTA L III	

SUPERPACK AMIGA

A 1200+ 6 ORIGINAL ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ + 2 GAMES + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + GAMES + 1 JOYSTICK + 1 MOUSE PAD + 1 ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ !!



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200 -PC

MONITOR COMMODORE M1438-5 (MULTI SYNC)		99.900
PHILIPS	8833 STEREO	55.000
MICROVITEC	(MULTI SYNC)	109.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)

SIMM	4MB	72PIN	29.900
SIMM	8MB	72PIN	59.000
DKB 1202	2SIM	72PIN	27.000

HD CONNER 850 MB	46.000
HD CONNER 1.28 GB	59.900
X-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000

EXCELERATION

COBRA	68030/28	39.900
COBRA	68030/40	69.900
MONGOOSE	68030/50 + CD PROCESSOR 68882/50	109.000

CD ROM PIONEER x4	44.000
CD ROM GOLDSTAR x2	15.900
SQUIREL SKAS II ΓΙΑ A1200/1600	29.000

VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24
GEN LOCK, RENDALE 8802
MIDI INTERFACE
OPTICAL MOUSE
CORDLESS TRACKBALL
FLOPPY DISC NO NAME
POWER CD ROM SCSII A 1200/600



SQUIRELL SCSI II

POWER DRIVE
ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM ΓΙΑ A600/1200
SCSI II ADAPTOR
PHOTO CD -4X SPEED
MONO 108.000

ΣΕ ΛΙΓΟ ΣΤΟ TELECLUB
Κάντε την AMIGA σας την καλύτερη AMIGA του κόσμου με EXCELERATION DKB 68060/50 (80MIPS)



ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ !!

ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ PC CLUB ΣΤΟΥΣ ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΥΣ

ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ PC



EXPRESS ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΜΕΡΑ ΜΕ COURIER

TELECLUB

ΑΘΗΝΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ.: 9574.371-2, FAX: 9588.503
ΑΘΗΝΑ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
ΤΗΛ.: 2619059
ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
ΤΗΛ.: 0421/35449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ.: 0721/94479
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23
ΤΗΛ.: 031/859386

VISA

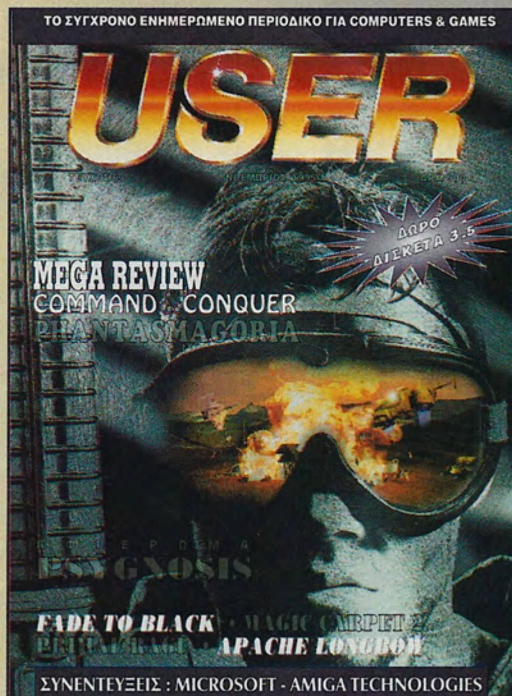


ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ

USER

ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 63 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ • 95





ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 -136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 5144 943 FAX: 5141320

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΑΘΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
SONIC

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΜΟΝΤΑΖ
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Το Φθινόπωρο τελειώνει και όλοι ελπίζουμε να μην μας βρει απότομα πολύ βαρύς χειμώνας. Βρισκόμαστε σε μία εποχή που το μόνο που περιμένουν όλοι είναι το πόσο γρήγορα θα περάσει ο καιρός μέχρι τις γιορτές. Βέβαια οι καταστηματάρχες στα Εξάρχεια περνούν δύσκολες ώρες καθώς το τριήμερο των εορτασμών για την εξέργεση του Πολυτεχνείου πλησιάζει... Εμείς ελπίζουμε να γεμίσουμε ευχάριστα τις ώρες σας αφού σε αυτό το τεύχος εκτός των πολλών παιχνιδιών δώσαμε πολύ χώρο σε θέματα που αφορούν την ενημέρωση και την πληροφόρηση σας γύρω από τον χώρο του PC και της Amiga. Εχουμε λοιπόν την παρουσίαση των νέων παιχνιδιών της Psygnosis σε ένα κατατοπιστικό αφιέρωμα και μία άκρως ενδιαφέρουσα συνέντευξη με θέμα το μέλλον της Amiga. Θα βρείτε επίσης μία επίκαιρη συνέντευξη για τα όσα ετοιμάζει η φοβερή και τρομερή Microsoft στον τομέα των παιχνιδιών όπως και πολλές πληροφορίες και αναφορές, για τι άλλο, τα πολυδιαφημισμένα WIN 95. Αυτό το μήνα έχουμε δύο Mega Revelws με τα δύο παιχνίδια που κάνουν θραύση αυτή την εποχή. Το Command and Conquer και το Phantasmagoria... Φυσικά θα διαβάσετε όλα όσα αφορούν τα νέα και εντυπωσιακά παιχνίδια που κυκλοφορούν όπως τα Apanche Longbow, Magic Carpet 2, Need For Speed, Primal Rage αλλά και πληροφορίες για όσα θα έρθουν αργότερα. Οι φίλοι της Amiga θα πρέπει να νιώθουν ιδιαίτερα χαρούμενοι αφού σε αυτό το τεύχος εκτός από τα τα revews, το Workbench και τα tips θα ενημερωθούν για τα τελευταία νέα αλλά και τα σχέδια που ετοιμάζονται για αυτήν από μία πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξη με τον επικεφαλή της Amiga Technologies UK. Παιχνίδια επιλέξαμε τόσο για την δισκέτα του PC όσο και για αυτήν της Amiga οπότε πιστεύουμε ότι αυτό το μήνα δεν θα έχετε κανένα παράπονο από απόψεως παιχνιδιών, σας καλύψαμε για τουλάχιστον δύο μήνες!!

ΧΕΙΜΩΝΙΑΖΕΙ!!

Φυσικά το πάντα γεμάτο ενδιαφέρον Spellshop σας βοηθά, σας ενημερώνει και απαντάει στις όποιες απορίες σας. Το επόμενο ραντεβού μας είναι φυσικά μέσα στον Δεκέμβρη που όλοι με αγωνία περιμένουμε να έρθει. Εγώ πάντως προς το παρόν αγωνιώ για την εξέλιξη της αναμέτρησης της ΑΕΚ με τους αχώνευτους γερμαναράδες. Ελπίζω στο επόμενο τεύχος να αγωνιώ για τον επόμενο αντίπαλο...

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Λίγα λόγια για το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Όλο και περισσότερο βλέπουμε τον τελευταίο καιρό διάφορους επώνυμους και μη να ασχολούνται με τον χώρο των υπολογιστών και γενικότερα της πληροφορικής. Στο σύνολο τους όλοι αυτοί προσπαθούν, ο καθένας για δικούς του λόγους, να πείσουν τον κόσμο ότι κάτι δεν πάει καλά και ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Στην αρχή ξεκίνησαν με την επίθεση στα παιχνίδια (τομέας που φυσικά μας ενδιαφέρει και άμεσα). Αρχισαν να φωνάζουν για την βία αλλά και το λεξιλόγιο που υπάρχει στα παιχνίδια της νέας γενιάς παιχνιδιών. Τα ίδια δηλαδή που έλεγαν οι πριν χρόνια και για την τηλεόραση την οποία τώρα παρακολουθούν με τις ώρες... Το μόνο που κατάφεραν είναι να ευαισθητοποιηθούν λίγο οι εταιρίες και να δημιουργήσουν κάποιες ασφαλιστικές δικλείδες στα παιχνίδια που έριχναν στην αγορά. Ετσι αν για κάποιο παιχνίδι υπήρχε η ένσταση για προβολή υπερβολικής βίας ή άσχημου λεξιλογίου η εταιρία φρόντιζε να τοποθετεί ένα κωδικό στο πρόγραμμα με τον οποίο ο γονιός μπορούσε να ρυθμίσει το επίπεδο βίας και λεξιλογίου στο παιχνίδι. Τον κωδικό φυσικά γνώριζαν μόνο οι ίδιοι οι γονείς... Βέβαια αυτό δεν θα μπορούσε να έχει εύκολη εφαρμογή γιατί για να γίνει κάτι τέτοιο θα έπρεπε οι γονείς να ασχολούνται στον ίδιο βαθμό με τα παιδιά τους με τα παιχνίδια για να ξέρουν κάθε φορά αν το παιχνίδι που το παιδί αγόρασε είναι βίαιο ή όχι. Αλλά ακόμη και να υπάρχει κάποιος που ξέρει ή που παρακολουθεί από κοντά το παιδί του (ακόμη και την ώρα που παίζει!) γιατί να αγοράσει κάποιο παιχνίδι με "υπερβολική" βία και να καταπιάνεται με κωδικούς και άλλα τέτοια; Απλώς δεν το αγοράζει και τελειώνει η υπόθεση...Άλλωστε στα κουτιά αναγράφεται πλέον η ηλικία στην οποία απευθύνεται το παιχνίδι. Βέβαια στην προ-





κειμένη περίπτωση, όπως και στις υπόλοιπες, το στοιχείο που κυριαρχεί είναι η υποκρισία και ο ανόντος πουριτανισμός. Γυρίζει το παιδί από το σχολείο και λέει στον πατέρα του που βλέπει ειδήσεις να του δώσει λεφτά για να αγοράσει κάποιο παιχνίδι. Ο πατέρας του που έχει ακούσει από κάποιον συνάδελφο του ότι το παιχνίδι αυτό το πήρε και το δικό του παιδί και είναι βίαιο φυσικά αρνείται. Εκείνη την ώρα βέβαια η τηλεόραση μεσημεριάτικα δείχνει κομμένα πόδια και χέρια που βρίσκονται διασκορπισμένα σε κάποια αγορά του Σαράγεβο. Αυτό είναι επιμόρφωση και ενημέρωση και ο πατέρας δεν έχει πρόβλημα... Την άλλη μέρα ο ίδιος πατέρας γυρίζει σπίτι έχοντας νεύρα γιατί τσακώθηκε με τον προιστάμενο του στο γραφείο. Δεν βρίσκει έτοιμο το φαγητό και για ένα πεντάλεπτο το μόνο που ακούει το παιδί (και η υπόλοιπη πολυκατοικία) είναι τον πατέρα του να βρίζει ακατάσχετα. Φυσικά το απόγευμα ο πατέρας θα του αρνηθεί ξανά να του δώσει λεφτά για ένα άλλο παιχνίδι γιατί άκουσε από ένα άλλο συνάδελφο ότι αυτό το παιχνίδι δεν έχει το κατάλληλο



λεξιλόγιο... Τώρα τελευταία με την καθιέρωση του CD ως μέσου διάδοσης του software ήταν απολύτως φυσικό τις δυνατότητες τις οποίες έχει να τις εκμεταλευτούν οι εταιρίες ποικιλοτρόπως. Ακόμη πιο φυσικό και αναμενόμενο ήταν η παραγωγή CD με "πονηρό" περιεχόμενο. Κάτι ανάλογο έγινε και με το Internet αφού και μέσω του δικτύου οι χρήστες μπορούν να έρθουν σε επαφή με τέτοιου είδους περιεχόμενο. Αρχισε λοιπόν νέα εκστρατεία με τους διάφορους "ευαισθητοποιημένους" να κραυγάζουν. "Προστατέψτε τα παιδιά βγάζοντας από τη πρίζα τα διαβολικά μηχανήματα, αγνοώντας ή και καταστρέφοντας τα CD και κόβοντας κάθε πρόσβαση προς το επίσης διαβολικό δίκτυο". Ο πατέρας που λέγαμε παραπάνω ήταν ο πρώτος που όλα αυτά τα εφάρμοσε...Καλά ρε μεγάλε δεν πειράζει υπάρχουν και τα βίντεο κλαμπ που είναι και φτηνότερα... Αν βάλεις και το βίντεο μαζί με τον υπολογιστή στο πατάρι πάλι δεν τρέχει τίποτα, υπάρχουν ένα κάρο περιοδικά! Βέβαια ο ίδιος πατέρας δεν έχει κανένα πρόβλημα να αφήνει το παιδί του να βλέπει Τσάο Αντέννα, 3,2,1 και όλες τις διαφημίσεις σαν αυτή την πρόσφατη του "Καμπάρι" ή σαν αυτή που για να διαφημιστεί ένα γιαούρτι γίνεται της κακομοίρας από ένα ζευγάρι στο κρεββάτι τους... Αν μάλιστα στην θέση της κοπέλας (στην διαφήμιση) που τρέχει γυμνή μέσα στον δρόμο για να βρεί τον τύπο με τα μαύρα γυαλιά ήταν η κόρη του που τώρα προσπαθεί να μπει στο πανεπιστήμιο τότε θα ήταν απόλυτα ευτυχής. Τώρα θα μου πείτε "Καλά το βρίσκεις σωστό να ασχολούνται όλη τη μέρα τα παιδιά με το πως θα κάνουν fatalities για να κόψουν το κεφάλι του αντιπάλου τους; Είναι πρέπον να υπάρχει τόσο εύκολη και άμεση πρόσβαση σε "ροζ" προγράμματα είτε μέσα από CD είτε μέσα από το Internet;". Η απάντηση είναι απλούστατη. ΟΧΙ! Με τις κατάρες και τις απαγορεύσεις όμως όχι μόνο δεν επιτυγχάνεται απολύτως τίποτα αλλά η πρακτική μας έχει αποδείξει ότι θα συμβεί το ακριβώς αντίθετο. Αν δηλαδή δεν δώσει λεφτά ο πατέρας στο παιδί του για να αγοράσει το DOOM και το παιδί πάει στο βίντεο κλαμπ και πάρει όλα τα Ράμπο ποιά θα είναι η διαφορά; Το φοβερό στην υπόθεση είναι ότι τις ταινίες θα τις δούν παρέα με τον πατέρα του σαν να μην τρέχει τίποτα... Το θέμα λοιπόν δεν είναι το πως θα αποτρέψουμε ένα παιδί από τέτοιου είδους καταστάσεις αλλά το πως θα το μάθουμε να επιλέγει από μόνο του το τι είναι το σωστό. Την ίδια ώρα που κάποιο παιδί διαβάζει στο Internet τις σελίδες του Playboy το παιδί της διπλανής πόρτας έχει δικτυωθεί με το μουσείο του Λούβρου και παρακολουθεί τα εκθέματα του. Το πρόβλημα λοιπόν δεν είναι το δίκτυο αλλά η χρήση του και αυτή (η διαπαιδαγώγηση δηλαδή γενικότερα) δεν μπορεί να γίνει ποτέ με αφορισμούς και με απαγορεύσεις. Ολοι όσοι λοιπόν λένε όσα λένε το καλύτερο που έχουν να κάνουν είναι να αφήσουν ήσυχα τα παιδιά να μάθουν το πως να κινούνται στον νεό κόσμο που είτε τους αρέσει είτε όχι περνάει μέσα από τους υπολογιστές και να αρχίσουν να ασχολούνται σοβαρότερα με τα ίδια τα παιδιά τους και όχι με το τι ακούνε γύρω τους. Αν θέλετε τελικά πιστεύω πως είναι προτιμότερο ή τουλάχιστον το ίδιο να καταναλώσει το παιδί τον ελεύθερο χρόνο του παίζοντας Fantasmagoria παρά να δεί τον Γιάγκο Δράκο, την Σελήνη ή την Αννα Μαρία Λογοθέτη να παριστάνει την ηθοποιό. Για όνομα...



Υ.Γ. Τελειώνοντας θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα φοβερό που είπε η Γ.Γ. του ΚΚΕ Αλέκα Παππαρήγα. Είπε λοιπόν ότι τρομάζει στην ιδέα ότι μπορεί ένα παιδί να έρθει σε επαφή με άπειρες πληροφορίες πατώντας απλά ένα πλήκτρο. Αυτό που πραγματικά σκεφτόταν και φυσικά δεν είπε ήταν ότι τρομάζει στην ιδέα ότι το παιδί σήμερα έρχεται σε επαφή με τόσες πληροφορίες τις οποίες δεν ελέγχουν πρώτα η ίδια και οι συν αυτή. Αν γινόταν έτσι τότε πιστέψτε με ότι δεν θα είχε ΚΑΝΕΝΑ απολύτως πρόβλημα...

Θ. Λαιιας

NEWS

ΤΑ ΜΩΡΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ ΟΙ ΑΥΡΙΑΝΟΙ ΚΥΡΙΑΡΧΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Η έναρξη των μαθημάτων στα κέντρα FutureKids σήμανε την αρχή της Εκπαιδευτικής χρονιάς στα ειδικά κέντρα εκμάθησης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών για παιδιά 3-15. Η FutureKids ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1983 στην Αμερική, και εξαπλώθηκε σε περισσότερες από 68 χώρες, με πάνω από 1800 κέντρα εκμάθησης. Στην Ελλάδα τα FutureKids Computer Learning Centers αναπτύσσονται με την μέθοδο του Franchising και τα πρώτα έξι λειτουργούν ήδη στην Βούλα, στο Παλαιό Φάληρο, στο Παγκράτι, στο Μαρούσι-Πεύκη, στο Μαρούσι-Μελίσια και στην Κηφισιά. Υπολογίζεται ότι μέχρι το τέλος του 1996, τα προγράμματα της FutureKids θα διδάσκονται σε πάνω από 25 σημεία σε όλη την Ελλάδα. Σε αυτά, τα παιδιά μαθαίνουν να αξιοποιούν τις δεξιότητες και τα ταλέντα τους, να διευρύνουν τα ενδιαφέροντα και να επεκτείνουν τη φαντασία τους, αποκομίζοντας εμπειρίες από την χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας. Ετσι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής που η άγνοια χρήσης του θα αποτελέσει πρόβλημα στους αυριανούς επαγγελματίες δεν έχει πλέον μυστικά, απομυθοποιείται και αποτελεί εργαλείο και πολύτιμο συμεργάτη της καθημερινής ζωής.



ΣΚΛΗΡΕΣ ΚΟΝΤΡΕΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ

Αν ως γονείς πολλές φορές αισθανθήκαμε άβολα και αμήχανα μπροστά στον υπολογιστή, τον οποίο όμως οι τρυφεροί βλαστοί μας έδειχναν να τον γνωρίζουν..., φαίνεται ότι αυτό σε λίγο θα ανήκει στο παρελθόν. Αιτία τα FutureKids φυσικά που πλέον καθίζουν στα θρανία - αν το επιθυμούν φυσικά - και τους γονείς! Με ειδικά προγράμματα ενηλίκων, ο κάθε γονιός μπορεί πια να μαθαίνει την τεχνολογία του μέλλοντος μέσα από συναρπαστικές εφαρμογές. Να κατανοεί τα επιτεύγματα του παιδιού του και - γιατί όχι - να "μετράει" τις δυνατότητες του μπροστά στον υπολογιστή, με τις δυνατότητες της νεότερης από αυτόν γενιάς. Φαίνεται πως το περιβόητο "χάσμα γενεών", δέχεται ένα συντριπτικό πλήγμα από την τεχνολογία, μια και ενώνει περισσότερο γονείς και παιδιά, με άγνωστο όμως το ποιός από τους δύο θα είναι στο παιχνίδι ο... νικητής. Την FutureKids S.A. εκπροσωπεί στην Ελλάδα η εταιρία INTERFRANCHISE A.E. (Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με το τμήμα Δημοσιών Σχέσεων κ. Ηλία Κωνσταντινίδη στο τηλέφωνο 4284359)



ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Μεγάλο ενδιαφέρον για τους Ελληνες επενδυτές παρουσιάζει το διεθνές δίκτυο της FutureKids, που ιδρύθηκε το 1983 στις ΗΠΑ και γρήγορα εξαπλώθηκε σ' όλο τον κόσμο, αλλά και στην Ελλάδα, όπου ήδη λειτουργεί το σύστημα του Franchising. Η δημοτικότητα του συστήματος πέραν του γεγονότος της δοκιμασμένης επιτυχίας του σε 60 χώρες, οφείλεται και στο γεγονός ότι η αλλαγή των δεδομένων εργασίας με ραγδαίο τρόπο, έχει σαν αποτέλεσμα την ανάγκη των παιδιών αποό μικρή ηλικία να κάνουν κτήμα τους την τεχνολογία των υπολογιστών, στους οποίους ο ρυθμός εξέλιξης χαρακτηρίζεται ως καταιγιστικός. Είναι σημαντικό και αξίζει να σημειωθεί ότι το 95% των επιχειρήσεων franchising στις ΗΠΑ εξακολουθεί να είναι επιτυχημένο μετά από 5 χρόνια λειτουργίας, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τις ανεξάρτητες επιχειρήσεις φθάνει στο 35%. Εύλογα λοιπόν, η πρόβλεψη για τα επόμενα χρόνια είναι ότι το 80% των επιχειρήσεων στην Ευρώπη και στην Αμερική θα λειτουργεί με franchising.



ΑΝΑΜΕΙΝΑΤΕ ΣΤΟ ΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ...

Η έκδοση του Simon The Sorcerer 2 στα CD ROM και η αναμενόμενη επιτυχία έφερε στο προσκήνιο ορισμένες πολύ ενδιαφέρουσες φήμες που αφορούν φυσικά τους χρήστες της Amiga. Ακούγεται έντονα ότι η Adventuresoft θα κυκλοφορήσει και μία έκδοση του παιχνιδιού για την Amiga. Οι ίδιες πληροφορίες λένε μάλιστα ότι αυτό θα γίνει πολύ σύντομα και πριν το τέλος του χρόνου. Ομως μην ενθουσιάζεστε γιατί αυτές είναι απλώς φήμες οι οποίες κυκλοφορούν πάντα στον χώρο για πολλά θέματα και τις περισσότερες φορές δεν επαληθεύονται. Πάντως ακόμη και να κάνει την εμφάνιση του το παιχνίδι αυτό δεν θα γίνει στο CD32 οπότε μην περιμένετε τις λεπτομέρειες που θα δείτε να υπάρχουν στα PC.



Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΤΑ CD

Μέχρι τώρα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το CD ROM του υπολογιστή μας για να ακούσουμε ένα μουσικό CD. Το αντίθετο ήταν μέχρι σήμερα αδύνατο να γίνει. Ηταν... Το νέο προιόν που δημιουργήθηκε ονομάζεται CD+ και κάνει την ακριβώς αντίθετη δουλειά. Μπορείτε να πάρετε ένα interactive CD και να το ακούσετε ακόμη και σε audio CD. Πάρτε για παράδειγμα, το CD που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος και αφορά τον Bob Dylan. Αν ήταν CD τέτοιας τεχνολογίας θα μπορούσατε να το έχετε μαζί σας στην διαδρομή με το αυτοκίνητο από την δουλειά ως το σπίτι απολαμβάνοντας τα τραγούδια και αργότερα σπίτι να βλέπατε όλα τα υπόλοιπα που προσφέρει το πρόγραμμα στον υπολογιστή σας... Η νέα αυτή τεχνολογική εξέλιξη δημιουργεί πραγματικό πυρετό ετοιμασιών στις μεγάλες εταιρίες οι οποίες στοχεύουν στην αύξηση των κερδών τους μέσα από το νέο σύστημα. Θα υποστηριχτεί από όλους αφού έχει συμβατότητα ακόμη και με τους Mac! Πρωτοπόροι φυσικά θα είναι η Microsoft, η Apple, η Sony και η Philips Electronics. Το μέλλον των CD από την στιγμή που έγινε πλέον πραγματικότητα η δυνατότητα προσαρμογής τους και σε δεύτερο format προβλέπεται κάτι περισσότερο από δυναμικό. Το πρώτο CD+ που θα κυκλοφορήσει είναι δημιουργία του γνωστού cyber-μουσικού Todd Rungren. Ονομάζεται "The Individualist" και θα είναι φυσικά το πρώτο "multimedia album" στην ιστορία της μουσικής.



ΑΣΧΗΜΑ ΜΑΝΤΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ AMIGA

Μία από τις παλαιότερες αλλά και πιο αξιόπιστες εταιρίες στην βιομηχανία των computer games ετοιμάζεται να κατεβάσει τα ρολά... Η Psygnosis η οποία ήταν ιδιοκτησία από πρόπερσι της Sony δεν θα υπάρχει πια και στην θέση της

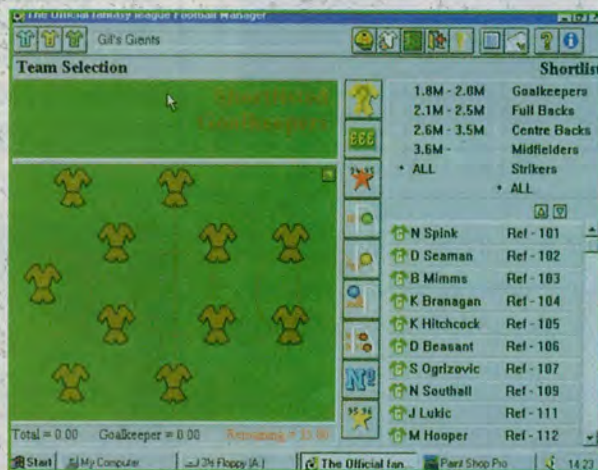


δημιουργείται μία νέα εταιρία με την ονομασία Sony Interactive Europe. Αυτό που θεωρείται βέβαιο είναι το γεγονός της απότομης διακοπής στην υποστήριξη της Amiga από την εταιρία. Οι υπεύθυνοι της φαίνεται ότι δεν βλέπουν κάποιο λόγο να συνεχίσουν την παραγωγή παιχνιδιών για την Amiga και την εγκαταλείπουν μαζί με τα εκατομμύρια των πιστών φίλων της.

NEWS

Η ΑΓΓΛΙΑ ΖΕΙ ΣΤΟΝ ΡΥΘΜΟ ΤΟΥ FANTASY FOOTBALL!

Πριν από λίγο καιρό μία εφημερίδα σε συνεργασία με το BBC σκέφτηκαν προσθήσουν στην Βρεττανική αγορά μία ιδέα η οποία από την βάση της φαινόταν ότι θα είχε επιτυχία αλλά το ότι θα δημιουργούσε τρομακτικό σάλο κανείς τους δεν το υπολόγιζε! Η ιδέα δεν ήταν άλλη από ένα παιχνίδι γύρω από το ποδόσφαιρο και αφού όλοι γνωρίζετε ότι στην Αγγλία το ποδόσφαιρο είναι κάτι περισσότερο από θρησκεία είναι ευκόλο να κατανοήσετε ότι το παιχνίδι αυτό είχε εξ αρχής τις προυποθέσεις για να πετύχει. Η ιδέα ήταν απλή αλλά και πανέξυπνη. Ο καθένας μπορούσε να φτιάξει μία ομάδα η οποία απαρτιζόταν από παίκτες της δικής του επιλογής και οι οποίοι δεν είχε σημασία το που αγωνίζονταν. Μπορούσε δηλαδή να επιλέξει έντεκα παίκτες από έντεκα διαφορετικές ομάδες. Οι υπεύθυνοι είχαν βέβαια φροντίσει από πριν να αξιολογήσουν όλους τους παίκτες και να εκτιμήσουν την χρηματική αξία τους. Δημιούργησαν έτσι ένα κατάλογο όχι με τις κανονικές τιμές φυσικά των παικτών αλλά μία αντίστοιχη αναλογία με την αξία του καθενός αλλά σε επίπεδα που θα μπορούσαν όλοι ή σχεδόν όλοι να "αγοράσουν" ακόμη και τον πιο ακριβό παίκτη. Ετσι όποιος επέλεγε μία ομάδα έπρεπε στο τέλος να πάει σε μία τράπεζα και να καταθέσει σε μία θυρίδα τα χρήματα που συνολικά κόστιζε η ομάδα του. Για να μην υπάρχει περίπτωση αθέμιτου ανταγωνισμού αφού κάποιοι θα μπορούσαν να "αγοράσουν" τους καλύτερους παίκτες και κάποιοι άλλοι όχι (αν και στην γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού αυτό δεν έχει τελικά και μεγάλη σημασία) έθεσαν ένα ανώτατο οικονομικό όριο στο οποίο θα μπορούσε ο καθένας να κινηθεί έτσι ώστε κάθε ομάδα να περιέχει δύο-τρείς το πολύ από τους κορυφαίους παίκτες. Ο κάτοχος μίας τέτοιας ομάδας δεν είχε τίποτα άλλο πια να κάνει από το να περιμένει τους αγώνες του πρωταθλήματος κάθε Σάββατο και Κυριακή. Στην συνέχεια και βάση των βαθμολογιών που έδιναν στα ρεπορτάζ τους οι δημοσιογράφοι για κάθε παίκτη την επόμενη μέρα (κάτι που γίνεται και στην Ελλάδα) ο κάτοχος μίας ομάδας συγκέντρωνε τους βαθμούς που είχαν πάρει οι παίκτες του και αναλόγως κέρδιζε ή έχανε χρήματα. Αυτό ήταν! Σε σύντομο χρονικό διάστημα όλοι στην Αγγλία ασχολιόντουσαν με αυτό το πράγμα. Ούτε ενδιαφέρον για σχολείο, ούτε για δουλειά! Ολοι περνούσαν τις ώρες τους με τις βαθμολογίες αλλά και την κατάρτιση των ενδεκάδων. Ξεχάσαμε να σας πούμε ότι ο κάτοχος μίας ομάδας μπορούσε να διαλέξει και αναπληρωματικούς για περιπτώσεις τιμωριών και τραυματισμών των βασικών του παικτών. Οπως είπαμε και πριν δεν είναι απαραίτητο να πάρει κάποιος τα γνωστότερα ονόματα για να έχει περισσότερες πιθανότητες για να κερδίζει. Μπορεί για παράδειγμα να υπάρχει ένας καλός παίκτης στην τελευταία ομάδα της βαθμολογίας ο οποίος να είναι σχετικά άγνωστος αλλά που σε κάθε παιχνίδι να παίζει καλά και να παίρνει καλές βαθμολογίες από τους δημοσιογράφους. Το κόλπο δηλαδή στην όλη υπόθεση είναι να βρεθούν παίκτες που σε γενικές γραμμές να αποδίδουν καλά άσχετα με το που παίζουν ή το πόσο γνωστοί είναι. Μπορεί δηλαδή κάποιος να φτιάξει μία ομάδα με πολύ χαμηλό προυπολογισμό και να έχει και την τύχη να παίζουν όλοι καλά με αποτέλεσμα να αυξηθούν σημαντικά τα κέρδη του. Τον βασικό ρόλο όπως καταλάβατε στην όλη υπόθεση παίζουν οι δημοσιογράφοι και οι βαθμολογίες που βάζουν. Δεν γνωρίζουμε το αν άλλαξαν τον τρόπο που παραδοσιακά εδώ και χρόνια βαθμολογούσαν από την στιγμή που το παιχνίδι αυτό έγινε μόδα στην Αγγλία. Επίσης δεν μπορούμε να ξέρουμε τι προσβάσεις είχαν στα αρχεία της εφημερίδας με τις διάφορες ενδεκάδες και τα στοιχήματα έτσι ώστε να μπορεί κάποιος επιτήδειος δημοσιογράφος να διαμορφώσει την βαθμολογία του αναλόγως με τα συμφέροντα (προσωπικά και μη) που εκπροσωπεί. Η ουσιά είναι ότι γίνεται χαμός και φυσικά αυτό δεν το άφησαν ανεκμετάλευτο για πολύ οι εταιρίες software και έτσι ήδη η Penguin δημιούργησε την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού για τα PC. Θα το χαρακτηρίζαμε σαν ένα χόμπι περισσότερο παρά σαν κάποιο "κλασικό" παιχνίδι και μάλιστα ποδοσφαίρου. Τους Βρεττανούς εκτός των άλλων τους βοηθά και στο αληθινό παιχνίδι αφού τους γλυτώνει από τον κόπο των σημειώσεων και των αναλύσεων... Εσείς πάντως μπορείτε να αγοράσετε το παιχνίδι και να μάθετε όλα τα μυστικά του. Εκτός της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας θα είστε και από τους προνομιούχους που σε περίπτωση που φτάσει κάποτε και στη Ελλάδα το αληθινό παιχνίδι να είστε πανέτοιμοι να ριχτείτε στην μάχη των προγνωστικών από την αρχή!





PREVIEWS

Το όνομα της εταιρίας (SHINE) μπορεί να μην σας λέει και πάρα πολλά όμως στην Γερμανία, από όπου προέρχεται, είναι ήδη ιδιαίτερα γνωστή αφού έχει κυκλοφορήσει μία ποικιλία από αρκετά καλά παιχνίδια. Το RB είναι όμως το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας που πρόκειται να κυκλοφορήσει σε όλη την Ευρώπη. Οι δημιουργοί του πιστεύουν ότι επειδή το παιχνίδι βασίζεται κυρίως στον οπτικό τομέα και τα γραφικά του και όχι στις ομιλίες και τους διαλόγους είναι εφικτή η αποδοχή του σε πολλές και διαφορετικές μεταξύ τους αγορές. Πρόκειται για ένα μοναδικό και πρωτότυπο παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει έξυπνες ιδέες και σουρεαλιστικές εικόνες. Είναι ένας συνδυασμός εικόνων και αντικειμένων πάνω σε παζλ με καταπληκτικά backdrops και interactive video τα οποία βοηθούν τον παίκτη να κατανοήσει την εξέλιξη του παιχνιδιού. Σε μερικές σκηνές είναι έντονη η κινηματογραφική αίσθηση αφού είναι φανερό ότι υπάρχει έντονη επιρροή από ταινίες και μάλιστα αυτές του Ρομάν Πολάνσκι τόσο στην επιλογή των γωνιών λήψης με την κάμερα όσο και στο διαβολικό θέαμα που παρουσιάζεται. Το τι συμβαίνει ακριβώς στο παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο να το αναφέρουμε μέσα σε λίγες γραμμές. Βασικά εσείς ψάχνετε για το καλό αλλά μπροστά σας εμφανίζεται συνεχώς το κακό... Το σενάριο είναι εξωτικό με πολύ ενδιαφέροντες μονολόγους που συστηματικά βγάζουν τον παίκτη από την multimedia επικοινωνία και γενικά τον τοποθετούν σε ένα καταπληκτικό κόσμο. Τα παζλ έχουν την μορφή της σωστής τοποθέτησης σχημάτων ή αριθμών. Αυτό που είναι βέβαιο είναι ότι θα εντυπωσιαστείτε από τον εκκεντρικό κόσμο στον οποίο κινείται ο ήρωαςτου παιχνιδιού. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα εξαίσιο soundtrack και όλοι ελπίζουν ότι το Shine θα είναι το πρώτο από μία σειρά ποιοτικών interactive adventure games τα οποία θα δημιουργήσει η Γερμανική εταιρία στο άμεσο μέλλον.

RED BALLOON

PC CD ROM





KINGDOM O' MAGIC
PC CD ROM

Με λίγες λέξεις θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα adventure με στοιχεία RPG και με διάχυτο το χιούμορ σε όλο του το εύρος. Οι δημιουργοί του υποστηρίζουν ότι είναι ένα κλασικό point-and-click παιχνίδι που απλώς περιέχει στοιχεία από δύο είδη παιχνιδιών. Αυτό σημαίνει ότι πέρα από τις περιπλανήσεις και την λύση διαφόρων παζλ οι παίκτες θα πρέπει να έχουν στραμμένη την προσοχή τους και στην συλλογή αντικειμένων, χρημάτων αλλά και στην αγορά και χρησιμοποίηση μαγικών κόλπων. Οι βασικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού συμπεριφέρονται σαν αυτούς των RPG παιχνιδιών και θα πρέπει να θυμάστε τις συζητήσεις μαζί τους για να δράσετε ανάλογα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι



χρονικές αλλαγές παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο αφού το παιχνίδι εξελίσσεται τόσο σε μέρα όσο και σε νύκτα και όπως είναι φυσικό διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού προσαρμόζονται αναλόγως... Τα γραφικά του παιχνιδιού φέρνουν σε κάτι από rendered και μάλλον δεν θα σας ενθουσιάσουν. Εχετε την δυνατότητα να επιλέξετε τον τρόπο που θα παίξετε, τον χαρακτήρα με τον οποίο θα παίξετε ακόμη και τα μαγικά που θα χρησιμοποιήσετε. Μεγάλη προσοχή δείξτε στα διάφορα "υποεπίπεδα" όπως αυτό που είστε μία κίτρινη σταγόνα η οποία "τρώει" τελίτσες. Τέλος μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε ξανά το χιούμορ που διακατέχει όλο το παιχνίδι και το οποίο είναι ένα από τα δυνατά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

OFFENSIVE
PC CD ROM

Είναι ένα από τα καλύτερα πολεμικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Εκτός του στρατηγικού τομέα το πρόγραμμα προσφέρει σε αντίθεση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους πλήρη απεικόνιση των μαχών και μάλιστα με τον πλέον ρεαλιστικό τρόπο. Τα ισομετρικά τρισδιάστατα γραφικά και η επιλογή για 3χζουμάρισμα θα σας δώσουν την δυνατότητα να παρακολουθήσετε από όλες τις οπτικές γωνίες την εξέλιξη της μάχης. Το σενάριο κινείται γύρω από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και περικλείει όλα τα σημαντικά γεγονότα όπως την απόβαση στην Νορμανδία αλλά και την είσοδο των Συμμαχικών στρατευμάτων στο Βερολίνο. Ο παίκτης φυσικά συμμετέχει ενεργά σε όλα όσα συμβαίνουν και αντιμετωπίζει όλες τις αντίπαλες προκλήσεις. Πρέπει να προσέχετε το πού τοποθετείτε τις δυνάμεις σας είτε αυτές είναι απλές στρατιωτικές μονάδες είτε ύλες πυροβολικού, τάνκς κτλ. Πρέπει ακόμη να φροντίζεται για τις προμήθειες, τις ενισχύσεις, την υποστήριξη τόσο υλική όσο και ηθική των στρατευμάτων σας. Οι δυσαρεστημένοι ή πεινασμένοι στρατιώτες σημαίνουν μειωμένη ικανότητα την ώρα της μάχης... Το βάθος του σεναρίου είναι πολύ μεγάλο και εκτείνεται σε τέτοιο επίπεδο που μπορεί ακόμη και ένας αρχάριος να παίξει με σχετική άνεση. Το Offensive έχει όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν παιχνίδια όπως το Sim City, το Cannon Fodder και το Dune 2 να γίνουν το μόνιμο θέμα στα στόματα όλων. Είναι ίσως ο καλύτερος πολεμικός εξομοιωτής που έχουμε δει μέχρι τώρα και μην πιστέψετε ότι όλα αυτά είναι πολύ μπερδεμένα και περίπλοκα και δεν θα αφήσουν τους παίκτες να διασκεδάσουν. Το αντίθετο!





WEREWOLF VS COMANCHE

PC CD ROM



Μία πανέξυπνη ιδέα που αναμένεται να δημιουργήσει αίσθηση φέρνουν στην αγορά οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Στην πραγματικότητα πρόκειται για δύο παιχνίδια σε μία συσκευασία. Το Comanche είναι ήδη γνωστό και αποτελεί ένα από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου που έχουμε δει μέχρι τώρα. Τα εξαιρετικά γραφικά του το έκαναν γρήγορα να επιτύχει. Το Warewolf είναι ο εξομοιωτής ενός Ρωσικού αυτή τη φορά ελικοπτέρου που η δημιουργία του βασίζεται φυσικά στο Comanche αλλά τοποθετείται σε νέες περιοχές με καινούργιο οπλοστάσιο. Η έξυπνη ιδέα είναι ότι εκτός του ότι τα παιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν το καθένα ξεχωριστά και αυτόνομα στην περίπτωση που συνδεθούν δύο PC μπορούν οι δύο παίκτες να αναμετρηθούν σε μία άνευ προηγουμένου αερομαχία. Μπορούν ακόμη με την αγορά φυσικά μερικών ακόμα "κομματιών" του παιχνιδιού να παίξουν μέχρι και οκτώ παίκτες σε δύο γκρούπ των τεσσάρων!! Πολύ ελκυστικό δεν νομίζετε;

SILENT STEEL

PC CD ROM





Πρόκειται για μία κινηματογραφικού χαρακτήρα περιπέτεια στην οποία η χρησιμοποίηση του Full Motion Video παίζει καταλυτικό ρόλο. Ακολουθώντας τα βήματα του "Crimson Tide" και φυσικά του "The Hunt of Red October" το πλήρωμα ενός υποβρυχίου θα έρθει αντιμέτωπο με την πυρηνική απειλή η οποία έρχεται με την μορφή ενός άλλου πλήρως εξοπλισμένου υποβρυχίου (και όχι μόνο) το οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε. Το όνομά του (Idaho) το έχει πάρει από την ομώνυμη πολιτεία των ΗΠΑ και έχει δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να δημιουργεί μία εντελώς ρεαλιστική εικόνα. Εχουν κινηματογραφηθεί αληθινά πλοία και υποβρύχια για αυτό το σκοπό. Εσείς βέβαια θα πάρετε την θέση του κυβερνήτη και μέσα στο κλειστοφοβικό περιβάλλον θα προσπαθήσετε να τα βγάλετε πέρα. Θα ανακαλύψετε ένα υποβρύχιο της Λιβύης το οποίο έχει μπει στην περιοχή σας. Εσείς έχοντας τον καλύτερο εξοπλισμό που έχει τοποθετηθεί μέχρι τώρα σε άρμα μάχης είτε αυτό λέγεται πλοίο, αεροπλάνο, όχημα, θα πρέπει να το εξουδετερώσετε. Οι προδοσίες, οι διπλοί πράκτορες και ένα μονοπάτι που οδηγεί σε πυρηνικά και πιθανώς στον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο θα αυξήσουν στο μέγιστο βαθμό την ένταση και την αγωνία. Το σενάριο έχει την υπογραφή γνωστών δημιουργών του Χόλυγουντ και είναι σίγουρο ότι θα συναρπάσει τους παίκτες. Οι διάλογοι είναι αυτοί που θα σας βάλουν μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού και μαζί με τα τέσσερα CD της κινηματογραφικής FMV δράσης θα σας κάνουν να νιώσετε ότι δεν έχετε ξαναπαίξει τέτοιο παιχνίδι. Το βάθος του παιχνιδιού με τις παράλληλες ιστορίες την διαρκώς εναλλασόμενη πλοκή και τις πολλές και διαφορετικές αποφάσεις που καλείστε να πάρετε είναι αυτό που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας ζωντανό για πολύ καιρό.











SATO CITY

PC CD ROM/PSX

Η ομάδα δημιουργίας του παιχνιδιού που εδρεύει στο Νιούκαστλ βρίσκεται πλέον κάτω από την "σκεπή" και το όνομα της Merit US και ίδια αυτοαποκαλείται Merit Europe... Μέχρι τώρα δεν είχε να επιδείξει κάτι σημαντικό. Ομως τώρα φαίνεται ότι η αλλαγή στο όνομα έφερε





αλλαγή και στην δημιουργικότητα των ανθρώπων της ομάδας. Ετοιμάζονται πυρετωδώς δύο τίτλοι που αναμένονται με μεγάλο ενδιαφέρον. Ο πρώτος ονομάζεται Bad Trucking και ο δεύτερος, που μας αφορά αυτή τη στιγμή, Sato City. Πρόκειται για ένα point-n-click adventure τα στοιχεία του οποίου κρατούνται επιμελώς μακριά από τα πολλά βλέμματα... Το σενάριο μιλάει για μία πανίσχυρη εταιρία, την Satocorp, η οποία ασχολείται με την γενετική μηχανική, την δημιουργία εξελιγμένων όπλων αλλά και με τα Media. Είναι ουσιαστικά η πιο επικερδής εταιρία που δημιουργήθηκε ποτέ στην ιστορία. Sato City ονομάζεται η πόλη που δημιουργήθηκε στην Κίνα για να φιλοξενηθούν οι εργάτες από την Ευρώπη που έψαχναν για μία καλύτερη τύχη. Βρισκόμαστε σε μία όχι και πολύ μακρινή εποχή όπου ο πολιτισμός και οι ηθικές αξίες σχεδόν δεν υπάρχουν πια οπότε το να ζεις πλέον δεν σημαίνει και πάρα πολλά.

Ο βασικός χαρακτήρας, του οποίου τον ρόλο καλείστε να πάρετε, είναι ένας πρώην αστυνομικός που ονομάζεται Skinner και έχει επιζήσει από τους διαφόρους πολέμους. Παίζετε σε μία περιοδική προοπτική πρώτου προσώπου και είστε ο σκληρός της υπόθεσης με κακή συμπεριφόρα και η πρώτη σας αποστολή είναι να ψάξετε για να βρείτε την αγαπημένη σας. Ερευνάτε καταστάσεις, εξερευνάτεπεριοχές και βρίσκετε αντικείμενα τα οποία πρέπει να χρησιμοποιείτε αναλόγως. Κινείστε γενικά σε ένα περιβάλλον όπου πολλά παράξενα συμβαίνουν. Τα rendered γραφικά, η καλή δουλειά στο animation και τα διάφορα interactives δίνουν μία ρεαλιστική εικόνα και αίσθηση στο παιχνίδι και τον παίκτη αντίστοιχα. Υπάρχουν πολλές περιοχές εξερεύνησης και σε καμμία περίπτωση δεν είναι η λύση ενός παζλ το ζητούμενο αφού στο παιχνίδι πρέπει να κάνετε πολύ περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Στην μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού θα κινείστε μέσα στην πόλη όπου υπάρχουν και οι περισσότερες περιοχές εξερεύνησης. Μπορείτε να δράτε πεζός αλλά έχετε στην διαθέση σας αν προτιμάτε ένα σπέσιαλ όχημα. Αυτό που πραγματικά θα κάνει το παιχνίδι να δημιουργήσει αίσθηση είναι το γεγονός ότι κατά πάσα πιθανότητα στις σκηνές δράσης θα προστεθούν δυνατότητες audio και text τα οποία θα συνοδεύουν το gameplay! Οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν μηχανήματα γραφικών από την Silicon Valley για να δημιουργήσουν γραφικά και κινηματογραφικά εφφέ υψηλής ποιότητας. Στην δημιουργία των γραφικών χρησιμοποιούνται όλες οι πρόσφατες τεχνικές καθώς και "πακέτα" όπως αυτό της Softimage και θα είναι το πρώτο adventure που θα χρησιμοποιεί όλες αυτές τις τεχνικές ταυτόχρονα.



Η Merit δεν έχει και την καλύτερη φήμη για την ποιότητα των παιχνιδιών που δημιουργεί, παρόλα αυτά όμως αυτό το point-click adventure που πρόσφατα δημιούργησε δείχνει ικανό να αλλάξει τις εντυπώσεις... Υπάρχουν πολλά στοιχεία που το χαρακτηρίζουν. Το πρώτο είναι το διάχυτο σε όλο το παιχνίδι χιούμορ το οποίο θα αρέσει στους περισσότερους παίκτες ανεξαρτήτως εθνικότητας και κουλτούρας. Το παιχνίδι δημιούργησε ο Kevin Shaw ο οποίος σαν πρώτο στόχο είχε το να φτιάξει ένα παράξενο και τρελλό διαστημικό adventure. Πάντως το τελικό αποτελέσμα θα θυμίζει κάτι από τις δημιουργίες της Lukas Arts. Είναι εύκολο στην κατανόηση αλλά και γενικά η όλη αίσθηση του παιχνιδιού δίνει την δυνατότητα και σε παίκτες που δεν είναι εξοικειωμένοι με το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών να μπορέσουν να παίξουν χωρίς να συναντήσουν ιδιαίτερα προβλήματα. Το σενάριο το έγραψε ο Derek Mante που είναι επαγγελματίας σεναριογράφος που ειδικεύεται φυσικά στην κωμωδία και έχει στο ενεργητικό του πολύ επιτυχημένες τηλεοπτικές σειρές τόσο στην Γερμανία όσο και στην Μ. Βρεττανία. Ο Kevin Shaw παραδέχτηκε ότι προσπάθησε να δημιουργήσει όσο το δυνατόν πιο τρελλούς και διασκεδαστικούς χαρακτήρες και από όσα είδα στο demo του παιχνιδιού μάλλον τα κατάφερε. Ομως μην παρασυρθείτε και πιστέψετε ότι πρόκειται για ένα παιδικό παιχνίδι γιατί πίσω από τον σχεδιασμό και τα καρτουνίστικα γραφικά υπάρχει ένα "δεμένο" και εθιστικό gameplay με ποικιλία στα παζλ των οποίων η δυσκολία διαφέρει εντυπωσιακά αφού άλλα είναι πανεύκολα και άλλα πολύ δύσκολα. Η εταιρία φρόντισε πάντως να ισορροπήσει τα πράγματα στο παιχνίδι έτσι ώστε να μην εκνευρίζεται σε καμμία στιγμή ο παίκτης όταν σε κάποια σημεία οι δυσκολίες είναι έντονες. Το interface παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον αφού σε κάθε περίπτωση θα χρησιμοποιείτε συγκεκριμένα εικονίδια και αντικείμενα για να κάνετε τις επιλογές σας. Για παράδειγμα, θα εμφανίζονται χέρια όταν θα θέλετε να πιάσετε κάτι, χείλια όταν θα θέλετε να συνομιλήσετε, μάτια όταν θέλετε να δείτε κάτι και τέλος θα έχετε στην διάθεση σας μία μεγάλη συλλογή από λέξεις και φράσεις... Εσείς θα πάρετε τον ρόλο του Bud Tucker και θα προσπαθήσετε να ανακαλύψετε τον καθηγητή (Professor) ο οποίος έχει πέσει θύμα απαγωγής. Ο ρυθμός και η εξέλιξη του παιχνιδιού θα σας συναρπάσει τόσο πολύ που πολλές φορές θα ξεχάσετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τον αντικειμενικό σας στόχο. Το χιούμορ, οι εκπλήξεις και οι καταπληκτικοί διάλογοι στις διάφορες περιοχές θα αποτελέσουν για σας μία καταπληκτική εμπειρία! Ολοι οι χαρακτήρες έχουν την δυνατότητα να είναι πειστικοί. Ο τόνος της φωνής τους, ο τρόπος συμπεριφοράς τους αλλά και το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούν παίζουν καθοριστικό ρόλο. Ο κάθε χαρακτήρας πάντως είναι ξεχωριστός και τις περισσότερες φορές κάτι περισσότερο από ασυνήθιστος... Το όλο στυλ του παιχνιδιού που δημιούργησε η εταιρία είναι αυτό που σε καθαρά ελληνικά ονομάζουμε "cool"... και πιστέψτε μας θα αρέσει πολύ. Αλλό ένα χαρακτηριστικό που ανεβάζει το ενδιαφέρον είναι το ότι ποτέ δεν ξέρεις ποιόν θα συναντήσεις στην συνέχεια όπως επίσης και το που θα γίνει αυτό. Οι συζητήσεις γίνονται μέσω πολλαπλών επιλογών σε ένα σύνολο ερωτήσεων και απαντήσεων και ήδη το παιχνίδι έχει μεταφραστεί στα Γερμανικά και τα Γαλλικά ενώ πολύ πιθανό είναι να μεταφραστεί στα Ιταλικά και στα Ισπανικά. Αυτό δείχνει από μόνο του την πίστη αλλά και την αισιοδοξία που επικρατεί σχετικά με το παιχνίδι στην εταιρία. Το παιχνίδι πέρασε από πολλές αλλαγές και δοκιμές μέχρι οι δημιουργοί του να πειστούν ότι δεν μπορούν να το βελτιώσουν περισσότερο. Η πλοκή χωρίζεται σε τρεις τομείς. Στον πρώτο καλείστε να ανακαλύψετε τον καθηγητή που εφεύρε μία μηχανή αναπαραγωγής ή αντιγραφής ανθρώπων ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων... Στον δεύτερο θα πρέπει να έρθετε αντιμέτωποι με τον κακό του παιχνιδιού, τον Richard Tate, να ανακαλύψετε το μυστικό του κρησφύγετο και να απελευθερώσετε ζωντανό τον καθηγητή. Στον τρίτο θα πρέπει να προσπαθήσετε να θέσετε υπό φυσιολογική λειτουργία το μηχάνημα και να αποτρέψετε την συνέχιση της λειτουργίας του με διαβολικούς σκοπούς. Οι πολλές επιλογές και το γεγονός ότι μπορείτε να προχωράτε με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους είχαν φυσικά ως αποτέλεσμα την δημιουργία όμορφων γραφικών με καλοσχεδιασμένα και λεπτομερειακά backdrops αλλά και πολλά οπτικά εφφέ τα οποία συνοδεύουν με επιτυχία τον χιουμοριστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Η μουσική σε κάθε επίπεδο είναι σχετική με τα χαρακτηριστικά του κάθε επιπέδου και είναι πάντα ευχάριστη. Ολοι όσοι πήραν την πρώτη γεύση από το παιχνίδι που αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα σχημάτισαν τις καλύτερες εντυπώσεις. Το χιούμορ και οι φάρσες θυμίζουν κάτι από Μόντυ Πάιθονς και Simon The Sorcerer, τα παζλ θυμίζουν λίγο από Westwood ενώ τα γραφικά θα μας φέρουν στο μυαλό την Lukas Arts... Τι καλύτερο άραγε;

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

PC CD ROM











GAME REVIEW

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX/2/66,16MB RAM,2x CD ROM,SBPR
REQUIREMENTS	486/40,8MB

Του **Derek dela Fuente**

Ενα παιχνίδι το οποίο εντυπωσιάζει πάρα πολύ με την πληθώρα επιλογών και υπέροχων αυτοκινήτων. Εχουν χρησιμοποιηθεί τρομερές τεχνικές στα γραφικά τα οποία κλέβουν την παράσταση αλλά και στον ήχο. Σίγουρα ο παίκτης θα εντυπωσιαστεί πάρα πολύ οπτικά και θα ενθουσιαστεί αλλά υπάρχουν αρκετά προβλήματα. Για να χαρεί κανείς το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο πρέπει να διαθέτει Pentium και δε νομίζω ότι περισσότεροι από το πέντε τοις εκατών των χρηστών έχουν στη διάθεση τους ένα τέτοιο μηχάνημα. Παίζεται και σε χαμηλή ανάλυση ή σε υψηλή ανάλυση με μειωμένη λεπτομέρεια αλλά έτσι δε διαφέρει και πολύ από τα παιχνίδια που ήδη κυκλοφορούν. Με τα παιχνίδια που αναμένονται για τις νέες κονσόλες και το αναμενόμενο Grand Prix 2 πιστεύω ότι το Need for Speed γρήγορα θα ξεπεραστεί.

NEED FOR SPEED

Το συγκεκριμένο παιχνίδι με το οποίο θα σχοληθούμε σήμερα έχει ήδη προκαλέσει αρκετή αναταραχή με την κυκλοφρία του στο χώρο του 3DO και ήδη θεωρείται ένα από τα καλύτερα racing games που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Ολοι εσείς οι τυχεροί κάτοχοι PC όχι απλά έχετε πλέον στη διάθεση σας ένα έξοχο παιχνίδι οδήγησης αυτοκινήτων αλλά και μια έκδοση που κάνει αυτή του 3DO να ωχριά σε όλους σχεδόν τους τομείς. Η έκδοση για PC είναι σαφώς βλτιωμένη με πληθώρα περισσότερων επιλογών και μερικές νέες τεχνικές. Αυτό δεν είναι υπερβολή και παρόλο που και οι δύο εκδόσεις χρησιμοποιούν την ίδια τεχνολογία τόσα πολλά παραπάνω έχουν προστεθεί στη έκδοση για PC. Κατασκευασμένο από την καναδέζικη εταιρία που μας είχε χαρίσει τα Test Drive, το Need for Speed είναι ότι πιο καινούριο έχει να επιδείξει ο χώρος των car racing simulators. Χρησιμοποιώντας όλες τις γνωστές τεχνικές που είχαμε δεί στα προηγούμενα παιχνίδια συν πολλές εντελώς καινούριες, πρόκειται για μια εμπειρία η οποία φαίνεται ικανή να συναρπάσει πολύ περισσότερους από τους απλούς λάτρεις του είδους. Οσον αφορά τα γραφικά το παιχνίδι χρησιμοποιεί textured οθόνες και ψηφιοποιημένα backgrounds και αυτοκίνητα και όλα αυτά του δίνουν μια ιδιαίτερη αίσθηση αληθοφάνειας. Τρείς προοπτικές προσφέρονται στον παίκτη, η γνωστή όψη πρώτου προσώπου στο εσωτερικό του αυτοκινήτου η οποία είναι πλήρης με τον πίνακα οργάνων, μια εξωτερική κοντινή όψη του αυτοκινήτου και μια εναέρια! Με δύο λόγια αυτό είναι ότι πλησιέστερο υπάρχει σε σχέση με τα αντίστοιχα παιχνίδια των ηλεκτρονικών, με πολύ όμορφα τοπία και μια πληθώρα αυτοκινήτων των οποίων η συμπεριφορά πλησιάζει τις επιδόσεις των πραγματικών μοντέλων! Εάν λοιπόν είσαστε λάτρεις της ταχύτητας και των ακριβών αυτοκινήτων τότε είμαι σίγουρος ότι θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ μιας Lamborghini Diablo VT, μια Ferrari 512TR, μια Dodge Viper RT/10, μια Porsche 911 Carrera, μια Chevrolet ZR1 Corvette, ένα Acura NSX, ένα Mazda RX7 και μια Toyota Supra Turbo. Δε μπορείτε να επιλέξετε όλα τα αυτοκίνητα διότι μερικά από αυτά είναι διαθέσιμα μόνο στα αυξημένα επίπεδα δυσκολίας. Μπορείτε να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο ή με τον υπολογιστή αντίπαλο σε οκτώ διαφορετικές πίστες πλήρεις με καιρικές συνθήκες και διαφορετικά σκηνικά. Εάν απλά θέλετε να δοκιμάσετε το αυτοκίνητο της επιλογής σας τότε απλά βγείτε στον ανοικτό δρόμο. Εχουν χρησιμοποιηθεί τεχνικές που δίνουν στον παίκτη την αίσθηση ότι βλέπει ακριβώς ότι θα έβλεπε κοιτώντας μέσα από το παρμπρίζ ενός



πραγματικού αυτοκινήτου. Ολα αυτά έχουν χρησιμοποιηθεί πολύ έξυπνα ενώ ο χειρισμός και η συμπεριφορά του αυτοκινήτου είναι πολύ ρεαλιστικά ενώ το scaling των αντικειμένων που περνάτε γίνεται τόσο ομαλά που δεν καταλαβαίνετε τι γίνεται γύρω σας διότι είσαστε προσηλωμένοι στην οδήγηση, όλα γίνονται τόσο ομαλά που όλα φαίνονται φυσικά και τίποτα δεν τραβάει την προσοχή σας. Οπως και στο Test Drive υπάρχουν πολλοί "ξέμπαρκοι" και σχετικά επιθετικοί οδηγοί ενώ αν ξεπεράσετε το όριο ταχύτητος τότε η αστυνομία δε θα αργήσει να σας πάρει στο κυνήγι. Ο μόνος τρόπος να ξεφύγετε είναι να πάτε όσο πιο γρήγορα γίνεται αλλά εάν δεν είστε πραγματικά καλός οδηγός τότε καλύτερα να σταματήσετε στην άκρη του δρόμου και να τους αφήσετε να σας πιάσουν διότι είναι πάρα πολύ καλοί και γρήγοροι οδηγοί και δύσκολα θα τους ξεφύγετε. Πρέπει να είσαστε σε θέση να καταλάβετε πως αντιδρά το κάθε αυτοκίνητο ώστε να καταφέρετε να το κάνετε να αποδώσει πραγματικά και ο τρόπος που αυτό συμπεριφέρεται είναι πραγματικά εντυπωσιακός. Εκτός από το ότι εδώ το παιχνίδι είναι πολύ διαφορετικό από την 3DO έκδοση λόγω των περισσοτέρων διαδρομών και αυτοκινήτων, της καλύτερης artificial intelligence, του καπνού από τ' αυτοκίνητα και το καλύτερο sprite detection η διαφορά που φαίνεται με την πρώτη ματιά είναι τα σημάδια που αφήνουν τα λάστιχα στο δρόμο εάν το παρακάνετε. Σε οποιοδήποτε χιλιοστό του δρόμου ντελαπάρετε ή πάρετε στροφή με μεγάλη ταχύτητα θα μείνουν σημάδια από καμμένο λάστιχο, αυτό δε γίνεται σε προκαθορισμένα μόνο σημεία του δρομου όπως βλέπαμε σε άλλα παιχνίδια του είδους. Το κάθε ένα από τα αυτοκίνητα έχει τελείως διαφορετική αίσθηση οπότε το να επιλέξτε το κατάλληλο αυτοκίνητο ίσως σας πάρει αρκετή ώρα. Ακόμα και ο ήχος έχει βελτιωθεί ξεκαθαρα με τη χρήση του νέου συστήματος Dolby Surround Digital Audio. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ξεκάθαρος και εύκολα κατανοητός όπως άλλωστε συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια του είδους. Απλά οδηγείστε γρήγορα και μείνετε ζωντανοί. Με προγράμματα όπως το Road Rash και το High Octane να κυκλοφορούν ήδη για το PC οι περισσότεροι θα πίστευαν ότι πρόκειται για ένα ακόμα racing game αλλά το Need for Speed είναι κάτι παραπάνω. Φαίνεται πολύ όμορφο και συμπεριφέρεται όμορφα αλλά υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα τα οποία θα αναφέρω ευθύς αμέσως. Το βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι για να δείτε το Need for Speed σε όλο του το μεγαλείο πρέπει να διαθέτετε ένα ξεγυρισμένο Pentium. Χρησιμοποιώ ένα 486DX2/66 με 16 Mbytes RAM και όταν δοκίμασα να το παίξω σε υψηλή ανάλυση πραγματικά υπέφερα. Το παιχνίδι κυριολεκτικά σερνόταν! Και όταν ένα παιχνίδι ρίχνει τόσο μεγάλο βάρος στα γραφικά καταλαβαίνετε ότι το να μειώσετε το επίπεδο της λεπτομέρειας στα γραφικά για να τρέχει σε ικανοποιητική ταχύτητα απλά δεν ικανοποιεί. Επίσης δεν εντυπωσιάστηκα ιδιαίτερα από τον χειρισμό και γενικά βρήκα το παιχνίδι αρκετά εύκολο. Μόλις συνηθίσετε το χειρισμό και μαθαίνετε να πηγαίνετε με σχετικά μεγάλη ταχύτητα δε θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία και κατά συνέπεια πρόκληση. Πρόκειται για ένα καλό racing game αλλά σίγουρα όχι ένα από τα καλύτερα. Πάντως στη βαθμολογία προσθέστε τουλάχιστον δέκα μονάδες σε όλους τους τομείς εάν έχετε Pentium.









ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%
ΑΝΤΟΧΗ: 75%
ΗΧΟΣ: 90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπερβολικά απαιτητικό.

ΓΕΝΙΚΑ
75%

GAME REVIEW

HOUSE	TIME WARNER INTERCTIVE
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX/40, 4x CD ROM
REQUIREMENTS	486/DX40, 4x CD ROM Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Ενα εναγωνίως αναμενόμενο beat 'em up το οποίο όμως δεν κατορθώνει να δικαιολογήσει, στο PC τουλάχιστον, το ντόρο που προκάλεσε η κυκλοφορία του. Όμορφα γραφικά, άψογος ήχος, καλούτσικο σενάριο, εθιστικό θέμα αλλά και αρκετά προβλήματα. Σχετικά κακή κίνηση, πολύ μέτριος χειρισμός και γενικά περίμενα κάτι καλύτερο. Δεν ικανοποίησε τις προσδοκίες χωρίς όμως να αποτελεί μια κακή επιλογή. Αν μη τι άλλο το θέμα του και μόνο αξίζει μια τουλάχιστον ματιά. Δεν είναι και η καλύτερη επιλογή που θα μπορούσατε να κάνετε αλλά σε γενικές γραμμές πρόκειται για ένα αρκετά καλό παιχνίδι το οποίο όμως θα μπορούσε, και αναμενόταν, να είναι κάπως καλύτερο. Αν είσαστε λάτρεις του είδους πάντως αξίζει τον κόπο.

PRIMAL RAGE

Πρωτόγονη, αρχική οργή. Καλός τίτλος δε νομίζετε; Σίγουρα είναι "κράχτης" για όσους θαμπώνονται από τους φανταχτερούς τίτλους αλλά εγώ, ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν ανήκω σε αυτήν την κατηγορία. Είναι αλήθεια πάντως ότι άρχισα να ακούω τις πρώτες φήμες γι αυτό το παιχνίδι εδώ και αρκετό καιρό. Είδα και τις πρώτες φωτογραφίες από τα "γυρίσματα", πως κατασκεύασαν και κινηματογράφισαν τα μοντελάκια, είχα νωπό ακόμα και το σόκ από το Jurassic Park οπότε καταλαβαίνετε ότι εντυπωσιάστηκα αρκετά. Εφτασα σε σημείο, παρ' όλο που δε συμπαθώ ιδιαιτέρως τα beat 'em up, να περιμένω σχεδόν εναγωνίως την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Αν αναλογιστεί κανείς και το γεγονός ότι οι δεινόσαυροι ανέκαθεν με γοήτευαν και την όλη πρωτοτυπία του θέματος (ποιός άλλος σκέφτηκε beat 'em up με δεινοσαύρους;) καταλαβαίνετε ότι έβλεπα τις φωτογραφίες των εκδόσεων για κονσόλες και ανυπομονούσα να δω το παιχνίδι στο PC μου. Πάντως είναι αλήθεια ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έκανε μεγάλο πάταγο όταν κυκλοφόρησε αρχικά στα ηλεκτρονικά και κατόπιν στις κονσόλες. Τι πράγμα ήταν και τούτο; Αφιερώματα επί αφιερωμάτων, πολυσέλιδα και σε όλα σχεδόν τα περιοδικά του χώρου. Και να τα demos και να τα previews και να τα ρεπορτάζ από τα γυρίσματα ... ήρθε και έδεσε ο μπακλαβάς! Τι, δε με πιστεύετε; Εάν παρακολουθήσατε το αδελφό περιοδικό Gamepro, συν τοις άλλοις, τον τελευταίο καιρό θα καταλάβετε τι εννοώ. Και ενώ λοιπόν ξεροστάλιαζα κοιτάζοντας τις φωτογραφίες από τις κονσόλες ήρθε η Time Warner και σχετικά γρήγορα το εξέδωσε και στο PC. Και να που η αγωνία κορυφώθηκε και το install τελείωσε και άρχισαν οι τυμπανοκρουσίες (άσχετο!). Και τι είδα; Αξιζε τον κόπο και τη φασαρία ή όχι; Μη βιάζεστε, όλα θα τα δούμε με τη σειρά. Πάμε κατ' αρχήν να δούμε το ... σενάριο! Μα καλά, για beat 'em up μιλάμε το σενάριο θα κοιτάξουμε τώρα; Ε για όνομα πια! Σας αρκεί μόνο το ανεγκέφαλο ξύλο μέχρι αναισθησίας; Εμένα προσωπικά, όντας φανατικός adventurer, όχι. Δηλαδή χάθηκε να υπάρχει και ένα, έστω και υποτυπώδες, σεναριακό βάθος σε όλες αυτές τις πράξεις αγάπης και αλληλοεκτίμησης που εκτυλίσσονται στο μόνιτορ σας; Και ευτυχώς στην περίπτωση του Primal Rage αυτό το υπόβαθρο υπάρχει και είναι μάλιστα και αρκετά πρωτότυπο, ακολουθώντας το θέμα του παιχνιδιού φυσικά, για παιχνίδι του είδους. Ενας τεράστιος μετεωρίτης κτυπά τη Γή και σχεδόν εξαλείφει τον ανθρώπινο πολιτισμό. Μέσα από τα ερείπια λοιπόν της ανθρώπινης αυτοκρατορίας ξεπηδά ένα νέο είδος





οργανισμών, οι τρομεροί Draconians που μοιάζουν να έχουν ξεπηδήσει κατ' ευθείαν από την Κρητιδική περίοδο. Οι λίγοι άνθρωποι που επιζούν αναγάγουν αυτά τα τρομερά και πανίσχυρα πλάσματα σε θεότητες και επιδίδονται στη λατρεία τους. Πολύ σύντομα όμως τα συμφέροντα αυτών των τεράτων συγκρούονται και αναπόφευκτα ξυπνούν τα πρωτόγονα ένστικτα της αυτοσυντήρησης αλλά και της επέκτασης της σφαίρας επιρροής του καθενός. Με λίγα λόγια αυτοί οι αιμοβόροι προϊστορικοί γίγαντες επιδίδονται σε έναν αγώνα μέχρι θανάτου με έπαθλο την περιοχή επικράτειας αλλά και τους πιστούς οπαδούς του αντιπάλου τους. Winner takes it all (αλήθεια τι μου θυμίζει αυτό το συγκεκριμένο τραγούδι από τους αξέχαστους ABBA ... χε, χε) δηλαδή. Βοήθεια μας! Μέχρι τώρα δε μπορώ να πώ, τα πάει ικανοποιητικά καλά το Primal Rage. Για να δούμε όμως τι μας επιφυλάσσει και η συνέχεια. Πάμε λοιπόν στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Και αρχικά στα γραφικά. Για να πω την αλήθεια το demo που είχε πέσει στα χέρια μου με είχε απογοητεύσει κάπως όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού. Αν όμως έμαθα κάτι στα τόσο χρόνια που είμαι στο χώρο είναι να μην εμπιστεύομαι και πολύ τα demos. Και ευτυχώς δεν έπεσα έξω. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ όμορφα. Οι δεινόσαυροι είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένοι, με μεγάλη ποικιλία χρωματισμών αλλά και πάρα πολύ λεπτομέρεια. Τα backgrounds είναι ικανοποιητικά σε ποικίλια και καλά σε ποιότητα χωρίς όμως να καταφέρουν να με εντυπωσιάσουν. Οι διάφορες κινήσεις των δεινοσαύρων είναι αρκετά καλές οπτικά αλλά κάπου εδώ αρχίζουν τα προβλήματα. Η όλη κίνηση των τεράτων είναι εκνευριστικά αφύσικη. Ναι μεν κινούνται γρήγορα τα γραφικά αλλά η κίνηση τους δεν είναι καθόλου ρευστή. Είναι πολύ απότομη και γρήγορη και οπτικά σίγουρα δε με ικανοποίησε καθόλου. Πάμε παρακάτω στον ήχο. Πάρα πολύ καλός. Υπάρχει φυσικά η απαραίτητη ομιλία του "σχολιαστή" των εκλεπτυσμένων αυτών αθλημάτων που είναι γεμάτα ευγενή άμιλα και αλληλοσεβασμό. Υπάρχουν οι πολεμικές κραυγές των τεράτων, οι επευφημίες των πιστών, οι γδούποι (λέξη και τούτη!) των κτυπημάτων και οι κραυγές θανάτου. Τι άλλο να ζητήσει κανείς. Από τον ήχο πρέπει να ομολογήσω ότι έμεινα απόλυτα ικανοποιημένος. Πάμε παρακάτω. Να και ο χειρισμός. Εδώ τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα. Η ανταπόκριση στους χειρισμούς σας είναι μεν άμεση αλλά δυστυχώς υπάρχουν πολλά προβλήματα. Υπάρχουν λίγα διαφορετικά κτυπήματα, για ένα beat 'em up με τέτοιες αξιώσεις, ενώ παρόλο που συγκέντρωσα όλο το αρχείο μου δεν κατάφερα να κάνω ούτε μια από τις ειδικές και κρυφές κινήσεις και fatalities που ισχύουν στα ηλεκτρονικά και τις κονσόλες. τα έχουν γράψει λάθος τα περιοδικά ή δεν είναι ίδια ή απλά δεν υπάρχουν. Γιατί βρε παιδιά, τόσο δύσκολο ήταν πια; Σε όλα τα άλλα beat 'em up οι κινήσεις είναι κοινές για όλες τις εκδόσεις, γιατί το Primal Rage δηλαδή να αποτελεί εξαίρεση; Όπως πιστεύω ότι καταλάβατε δεν έμεινα καθόλου ικανοποιημένος από το χειρισμό του παιχνιδιού, πολύ περισσότερο δε διότι πρόκειται για beat 'em up όπου τέτοια θέματα είναι πρωτεύουσας σημασίας. Στο gameplay δε διακρίνουμε τίποτα το εξαιρετικά διαφορετικό. Ξύλο μέχρι αποβλάκωσης και άγιος ο Θεός. Απλά πράγματα. Αυτά τα ολίγα. Α, και μην το ξεχάσω.

Το Primal Rage ήταν μια ευγενική προσφορά του καταστήματος Vertigo.











ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Μέτριο προς καλό.
ΑΝΤΟΧΗ: 80%	
ΗΧΟΣ: 94%	ΓΕΝΙΚΑ 83%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 75%	

GAME REVIEW

HOUSE VULKAN
FORMAT A500/1200
TEST A500, 1 MB
REQUIREMENTS A500, 1 MB

Του **Sonic**

Ενας συνδιασμός Valhalla και πρωτίστως Lemmings είναι το Timekeepers. Η πρωτοτυπία του έγκειται στο ότι βλέπεται από πάνω, δίνοντας σε σας χρόνο να κάνετε τις σωστές κινήσεις αλλά και την ευκαιρία στους προγραμματιστές να κάνουν καλή χρήση των δυνατοτήτων του μηχανήματος. Σε τελική ανάλυση είναι καλύτερο από τα Lemmings που μας βασανίζουν χρόνια. Τώρα μπορούμε να εκδικηθούμε.

TIMEKEEPERS

Το παιχνίδι βλέπεται από πάνω και οι 14 ήρωες ορμάνε ξαφνικά προς τα μπροστά. Γιατί πρέπει να σώσουν την Γη από βόμβες που έχουν τοποθετηθεί σε τέσσερις χρονικές περιόδους. Οι Timekeepers είναι κάτι σαν ντετέκτιβς του μέλλοντος που ειδικεύονται σε αυτές τις δουλειές.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΤΩΡΑ

Εχετε λοιπόν τέσσερις ομάδες 14άρων Timekeepers που ελέγχονται όπως τα Lemmings με εικονίδια στο κάτω μέρος της οθόνης. Αντίθετα όμως από το παιχνίδι της Psygnosis εδώ έχουμε πολύ λιγότερα "εργαλεία" πράγμα που κάνει το παιχνίδι ευκολότερο και τις κινήσεις σας πιο γρήγορες. Αυτά που μπορείτε να κάνετε είναι: Κίνηση προς τις τέσσερις κατευθύνσεις με τα βελάκια. Σβήσιμο των εντολών που ήδη έχετε δώσει. Το ρολόι, σταματάει τον Timekeeper που περνάει από πάνω του για ορισμένο χρονικό διάστημα. Οταν ένας Timekeeper πέσει πάνω στην πατημασιά πηδάει αυτόματα. Νομίζω ότι είναι το χρησιμότερο σε όλο το παιχνίδι καθώς έτσι αποφεύγετε λάβα, παγίδες και περνάτε τοίχους. Το εργαλείο λέει στο ανθρωπάκι σας να πατήσει πλήκτρα, να ενεργοποιήσει μοχλούς κλπ. Τα δόντια δείχνουν την επιθετικότητά σας. Απαραίτητα όταν είναι να αντιμετωπίσετε έναν ζωντανό κίνδυνο. ZZZZ- το κλασσικό σύμβολο του παγώματος του παιχνιδιού. Restart- Αν δεν μπορείτε να ολοκληρώσετε ένα επίπεδο πρέπει να το ξεκινήσετε από την αρχή, με αυτό το εικονίδιο.

Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ LOAD ΚΑΙ SAVE

Αυτό που πρέπει να έχετε κατά νου όταν ξεκινάτε το παιχνίδι είναι κυρίως η ηλιθιότητα των χαρακτήρων που ελέγχετε. Δηλαδή όταν πηγαίνουν προς μία κατεύθυνση συνεχίζουν προς τα εκεί ακόμα κι αν ξέρουν ότι θα βρουν σίγουρο θάνατο, όταν συναντήσουν εμπόδιο θα γυρίσουν πίσω στην αντίθετη κατεύθυνση, αν πέσουν πάνω σε άλλον Timekeeper το ίδιο κλπ. Σκοπός των πρώτων χαρακτήρων που χρησιμοποιείτε είναι να γυρίσουν μοχλούς, να ερευνήσουν κομμάτια της οθόνης, να σκοτώσουν αντιπάλους και να ανοίξουν πόρτες. Το σημαντικότατο στοιχείο που το κάνει να ξεχωρίζει ανάμεσα στους κλώνους των Lemmings είναι ότι τα αντικείμενα που τοποθετείτε στον χώρο μένουν εκεί, και ιδίως τα

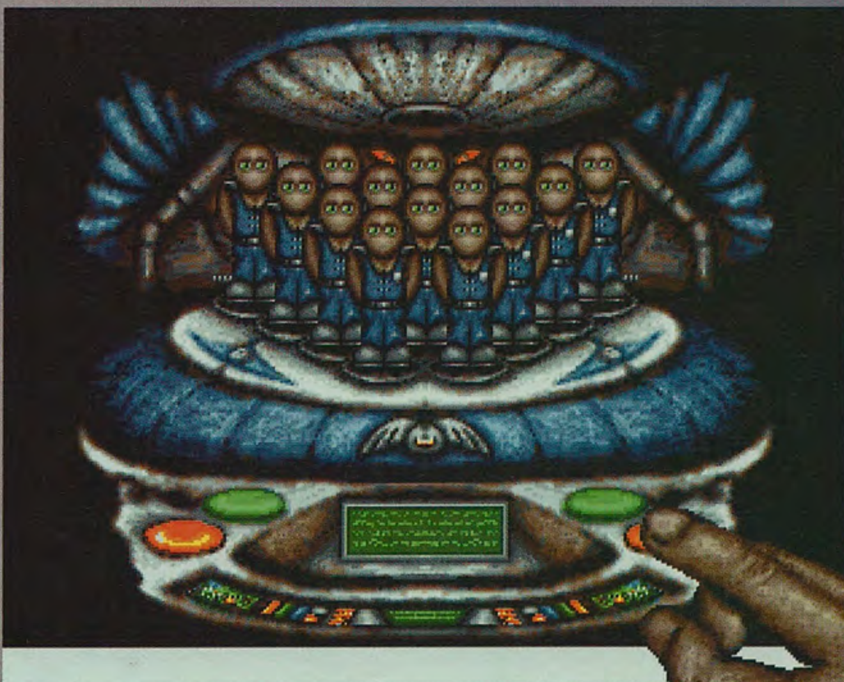








βελάκια κατεύθυνσης πράγμα που σας επιτρέπει να στείλετε σε μια σωστή πορεία περισσότερα από ένα ανθρωπάκια χωρίς να κουράζεστε. Αυτό σας αφήνει επίσης να χρησιμοποιήτε μόνο έναν Timekeeper τη φορά για να βρείτε την σωστή πορεία και να μην την απομνημονεύετε αλλά να την βλέπετε στο έδαφος αποτυπωμένη. Και αν τύχει να μπερδευτείτε και δεν βρίσκετε άκρη, αρκεί να ξεκινήσετε το επίπεδο από την αρχή, με μια κίνηση. Η δυνατότητα Save-Load εξάλλου κάνει το παιχνίδι απόλαυση.Hieronymus Land 2m BC Προϊστορική εποχή, 2 εκατομμύρια χρόνια πριν. Ιπτάμενοι δεινόσαυροι και αγριάνθρωποι στον δρόμο σας. Ντύνεστε ανάλογα. Η ομάδα σας πρέπει να φανεί αντάξια των φυσικών καταστροφών και να επιζήσει μέσα από την λάβα του νέου ακόμα κόσμου. Medieval Land 1245. Ντυμένοι σαν ιππότες μπαίνετε στον μυστηριώδη λαβύρινθο του χρόνου. Σκοτεινοί διάδρομοι, μοχλοί, πόρτες και καταπακτές κρύβουν μυστικά αιώνων. Μόνον οι πιο έξυπνοι θα επιζήσουν αυτής της εποχής. Vietnam Land 1966 Στην χώρα που νικήθηκαν οι αμερικάνοι σας στέλνει η τρίτη περιπέτεια, σε έναν πόλεμο που δεν σας αφορά. Οι εχθροί έρχονται κατά δεκάδες, προσοχή στις νάρκες και τους βάλτους και πάνω απ'όλα στα ελικόπτερα της αποκάλυψης. Space Land 2001 Οι διαστημάνθρωποί μας εναντίον των ρομπότ και των υπολογιστών. Το τέρας της τεχνολογίας είναι εκτός ελέγχου καθώς βάζετε το θάρρος και την ανθρώπινη αυτοθυσία ενάντια στον μελλοντικό εχθρό.



Τεχνική Αποψη

Για παιχνίδι puzzle είναι εξαιρετικά καλοφτιαγμένο. Βλέπετε τα πάντα από πάνω σε γωνία με 14 τουλάχιστον μικρά sprites να κινούνται ταυτόχρονα, το επίπεδο να σκρολλάρει άνετα κάθετα και αρκετά χρώματα στην οθόνη. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά χαρακτηριστικά εφέ ενώ παίζετε και υποβλητική μουσική ενώ στην εισαγωγή υπάρχει ομιλία. Εντυπωσιακή η φωνή των ηρώων σας όταν παίρνουν το εικονίδιο επιθετικότητας. Γρήγορο στο φόρτωμα από δισκέτες, μπορείτε να το περάσετε εύκολα στον σκληρό σας και στο μέλλον περιμένουμε συμπληρωματικά Data disks.





ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%

ΑΝΤΟΧΗ : 88%

ΗΧΟΣ : 75%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 83%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλύτερο από τα Lemmings, ιδίως στον χειρισμό.

ΓΕΝΙΚΑ 79%

GAME REVIEW

HOUSE	DIGITAL INTEGRATION
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX/40, 4x CD ROMCompro Sound Pro
REQUIREMENTS	486DX/33, 2x CD-ROM, 8 MB RAM, 640x480 VESA SVGA

Του **Π. Δημόπουλου**

Καιρό είχαμε να δούμε έναν εξομοιωτή της προκοπής και ακόμα περισσότερο καιρό είχαμε να δούμε έναν καλό εξομοιωτή ελικοπτέρου. Μετά την απογοήτευση του Ka-50 Hokum πρέπει να ομολογήσω ότι ήμουν αρκετά επιφυλακτικός αλλά η Digital Integration με δικαίωσε ρίχνοντας στην αγορά έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου όλων των εποχών. Τρομερό θέμα, αρκετά καλά σενάρια, έξοχα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και αρκετά πολύπλοκος χειρισμός και σχετικά δύσκολο gameplay συνθέτουν έναν τίτλο που είναι must για τους λάτρεις της καλής εξομοίωσης αλλά μάλλον θα αποθαρρύνει τους αρχάριους. Πολύ δυνατός τίτλος όσον αφορά τον τομέα του ρεαλισμού.

APACHE LONGBOW

Α, μάλιστα. Τόσο καιρό έχουμε να δούμε εξομοιωτή της προκοπής και η Digital Integration μας ρίχνει κατ' ευθείαν στα βαθιά νερά. Θέμα του πιο καινούριου εξομοιωτή πτήσης που κυκλοφορεί στην εγχώρια αγορά αποτελεί το πιο καινούριο "ελικοπτερικό" απόκτημα του αμερικανικού στρατού. Τα AH-64C και AH-64D Longbow Apaches αναμένονται πολύ σύντομα να ενταχθούν στις τάξεις των υπηρεσιακών δυνάμεων του πιο τεχνολογικά εξοπλισμένου στρατού του κόσμου. Το Apache Longbow διαφέρει από το πασίγνωστο απλό AH-64A Apache σε ένα πολύ σημαντικό σημείο. Διαθέτει, τοποθετημένο ακριβώς επάνω από την κύρια έλικα, το ραντάρ κατεύθυνσης πυρός Longbow (οι γνώστες του θέματος πιστεύω να θυμούνται την παλαιότερη TACIT Longbow έκδοση του ραντάρ) το οποίο πραγματικά προσδίδει νέες εκπληκτικές δυνατότητες σε ένα ελικόπτερο το οποίο έχει ευρέως χαρακτηριστεί ως "το καλύτερο επιθετικό ελικόπτερο του κόσμου". Τι νέες δυνατότητες ακριβώς; Κατ' αρχήν το Longbow, κάνοντας σάρωση 360 μοιρών, ενημερώνει τους χειριστές του ελικοπτέρου για οτιδήποτε κινείται γύρω στο πεδίο της μάχης σε οποιεσδήποτε καιρικές συνθήκες, ημέρα ή νύχτα. Κάτι τέτοιο ήταν αδιανόητο στη παλαιότερη έκδοση του ελικοπτέρου. Εκτός από αυτό βέβαια το Longbow συνεργάζεται άψογα με το σύστημα διεύθυνσης πυρός/ναυσιπλοΐας TADS/PNVS κάνοντας την καταστροφή επίγειων και εναέριων στόχων ακόμα ευκολότερη και πιο σίγουρη. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς τους νέους, κατευθυνόμενους από ραντάρ και όχι laser, αντιαρματικούς πυραύλους AGM-114B Hellfire σε συνεργασία με τους τέσσερις Stinger αντιαεροπορικούς πυραύλους μπορείτε να καταλάβετε τι εστί Apache Longbow. Μιλάμε για πραγματικά "θανατερό" μηχάνημα, όχι αστεία! Αυτό λοιπόν το τεχνολογικό αριστούργημα, αυτόν τον φονιά αρμάτων καλείστε να πιλοτάρετε στη νέα παραγωγή της Digital Integration η οποία, για να πούμε την αλήθεια, είχε αρκετό καιρό να μας δώσει αξιόλογα δείγματα γραφής. Κατάφερε να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις ενός τέτοιου τίτλου και αν ναι σε ποιό βαθμό; Όλα αυτά θα τα δούμε μαζί στη συνέχεια. Πάμε κατ' αρχήν να δούμε τι παίζει στο σεναριακό τομέα. Υπάρχουν αρχικά τρείς διαφορετικές επιλογές. Το Quickstart όπου απλά βαράτε ότι κινείται και μαζεύετε πόντους. Αρκετά βαρετό και ανούσιο αλλά καλό για εξοικίωση με τον αρκετά πολύπλοκο χειρισμό. Στη συνέχεια μπορείτε να πετάξετε μια και μόνο αποστολή. Τίποτα σπουδαίο. Εκεί που είναι όλα τα λεφτά του παιχνιδιού είναι στα campaigns. Υπάρχουν τρία διαφορετικά θέατρα επιχει-



ρήσεων ανά την υφήλιο. Ευκολότερο σενάριο είναι αυτό της Υεμένης όπου ξεσπάει απότομα μια κρίση με αποτέλεσμα να αποκλειστούν στο έδαφος της Υεμένης αρκετοί ξένοι διπλωμάτες και υπάλληλοι. Οπως καταλαβαίνετε καλείστε να τους απελευθερώσετε και να συμβάλετε στη διευθέτηση της κρίσης χρησιμοποιώντας στρατιωτική ισχύ. Το δεύτερο σενάριο μας μεταφέρει στην Κορέα όπου η κατάσταση είναι αρκετά ασταθής μετά τη λήξη του Κορεατικού πολέμου το 1953. Τρομοκρατικές ενέργειες κατά μήκος των συνόρων υποψίες για την ύπαρξη Βορειο-Κορεατικού πυρηνικού οπλοστασίου προκαλούν την άμεση επέμβαση του σμήνους σας. Το τρίτο σενάριο θα σας φανεί αρκετά γνώριμο. Η κατάσταση στην Κύπρο εκτραχύνεται, (λες και ήταν ήρεμη μέχρι τώρα), λόγω τρομοκρατικών ενεργειών από διάφορες οργανώσεις που εδρεύουν στη Μέση Ανατολή. Οι ελληνοκύπριοι επιθυμούν ένωση με την Ελλάδα αλλά οι Τούρκοι δε δέχονται τη δημιουργία ελληνικής βάσης μόλις 50 μίλια από τη νότια ακτή τους. Πετάτε λοιπόν με ένα βρετανικό σμήνος Apache το οποίο έχει αναλάβει το ρόλο του αστυφύλακα στην πολυπαθή μεγαλόνησο. Αυτό είναι και το δυσκολότερο σενάριο του παιχνιδιού αν και δε νομίζω να σας είναι ιδιαίτερα ευχάριστο να κτυπάτε ελληνοκυπριακές δυνάμεις. Τέλος πάντων, σεναριακά το Apache Longbow πάει αρκετά καλά όπως βλέπετε. Για να δούμε όμως και τα τεχνικά του. Πάμε λοιπόν στα γραφικά του παιχνιδιού. Τρομερά πράγματα είδα! Ανάλυση 640x480 (υπάρχει και χαμηλότερη ανάλυση σε περίπτωση που δεν έχετε αρκετά δυνατό μηχάνημα ή καλή κάρτα γραφικών αν και δε λέει τίποτα) με πολύ καλά χρώματα και τρομερά λεπτομερή vectors. Δυστυχώς όμως η ταχύτητα και η κίνηση των γραφικών δεν είναι και ότι καλύτερο έχω δεί μέχρι σήμερα. Βεβαίως ξέρω ότι φταίει σε κάποιο βαθμό το μηχάνημα μου αλλά μην απελπίζεστε. Σε περίπτωση που επιμένετε να παίξετε σε υψηλή ανάλυση αλλά "δεν σας παίρνει" μπορείτε από τα preferences του παιχνιδιού να επιλέξετε το βαθμό λεπτομέρειας ώστε να αυξήσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Το sprite του ελικοπτέρου, σας είναι από τα καλύτερα που έχω δεί ποτε ενώ και τα αντίπαλα sprites δεν υστερούν αισθητά τουλάχιστον. Το περιβάλλον γύρω σας είναι αρκετά λεπτομερές αν και λίγο γυμνό. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου καλός. Υπάρχει συνεχής ομιλία με τη μορφή μηνυμάτων στον ασύρματο, η μουσική είναι ικανοποιητική ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι πλούσια σε ποικιλία και πολύ καλής ποιότητας. Και πάμε τώρα στα δύσκολα. Ο χειρισμός του ελικοπτέρου σας είναι πάρα πολύ πολύπλοκος σε περίπτωση που θελήσετε να παίξετε με ρεαλιστικό μοντέλο πτήσης, κάτι που καθιστά το Apache Longbow απαγορευτικό για τον μέσο παίκτη. Ευτυχώς όμως μπορείτε να επιλέξετε το arcade μοντέλο πτήσης όπου τα πράγματα είναι σαφώς ευκολότερα και πιο κατανοητά. Πάντως και στις δύο περιπτώσεις να είσαστε σίγουροι ότι θα κληθείτε να χρησιμοποιήσετε σχεδόν ολόκληρο το πληκτρολόγιο. Εάν λοιπόν δεν είσαστε σχετικά φανατικοί φίλοι του είδους καλύτερα να το ξεχάσετε. Πάμε να δούμε και το gameplay. Ε θα μπορούσε να είναι και ευκολότερο. Υπάρχει φυσικά ένα πολύ καλό training mode όπου μπορείτε να εξοικιωθείτε με το χειρισμό και την πτητική συμπεριφορά του ελικοπτέρου σας αλλά και πάλι η δυσκολία του παιχνιδιού είναι σχετικά μεγάλη. Κύριος παράγοντας της μεγάλης δυσκολίας είναι η εμφανέσταστη και εκνευριστική έλλειψη αυτόματου πιλότου. Ο εξοπλισμός του ελικοπτέρου σας είναι αρκετά περιορισμένος σε ποικιλία (λόγω του ρόλου του Apache) και περιορίζεται σε αντιαρματικούς και αντιαεροπορικούς πυραύλους, δύο τύπους ρουκετών και το chain gun των 30 χιλιοστών. Πάντως μιλάμε για αρκετά θανατηφόρο συνδυασμό. Οι αποστολές παρουσιάζουν αρκετά μεγάλη ποικιλία και σίγουρα θα κρατήσουν του φίλους του είδους για αρκετό καιρό προσηλωμένους μπροστά στο μόνιτορ.

Το παιχνίδι μας προσέφερε το κατάστημα Vertigo.



ΓΡΑΦΙΚΑ : 92%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΑΝΤΟΧΗ : 84%	Από τα καλύτερα του είδους.
ΗΧΟΣ : 92%	ΓΕΝΙΚΑ
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 82%	90%

MEGA REVIEW

HOUSE SIERRA ON LINE
FORMAT PC CD ROM, DOS, WINDOWS
TEST 486 DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486/25 8 MB RAM 2x CD ROM SVGA Sound Card

Του **ShadowCaster**

Με το Phantasmagoria η Roberta Williams κατάφερε να αποδείξει αυτό που προσωπικά θεωρούσα αδιανόητο πριν από λίγο καιρό. Οτι μπορεί να γράψει ένα σενάριο το οποίο να έχει βάθος, υπόβαθρο, συναρπαστική πλοκή, όμορφη και σωστή δομή και να μπορεί πραγματικά να σου κόψει την ανάσα. Οτι θα εξέδιδε ένα από τα καλύτερα adventures που έχω δεί ποτέ, τόσο από τεχνικής πλευράς όσο και από πλευράς γρίφων, βάθους και εθιστικότητας. Το Phantasmagoria είναι το must της χρονιάς για τους φίλους του είδους και όχι μόνο. Μην το χάσετε με καμμία δύναμη εάν είσαστε άνω των 18 ετών και σας αρέσουν πραγματικά οι καλές ταινίες τρόμου του στύλ Night Breed, Ressurected και Fright Night.

PHANTASMAGORIA

Επιτέλους φίλοι μου, η πρόκληση που τόσο καιρό περίμενα εναγωνίως είναι πλέον στα χέρια μου, κυριολεκτικά έρμαιο των προθέσεων μου. Τι εννοώ; Είναι πλέον γνωστή, σε όσους με ξέρουν είτε προσωπικά είτε μέσω του περιοδικού, η αντιπάθεια μου προς το πρόσωπο της Roberta Williams. Προσωπικά, όντας φανατικός Sierrάς της εποχής της Amiga, τη θεωρώ υπεύθυνη για την κατακόρυφη ποιοτική πτώση της πάλαι ποτέ κραταιάς Sierra που παρατηρήθηκε την τελευταία τριετία. Ποιά πτώση; Καλά με κοροϊδεύετε; Να αναφέρω τα κάκιστα King's Quest, τα μετριότατα Space Quest (μέχρι και το νούμερο 5), τα "κατινίστικα" Colonel's Bequest και Laura Bow και όλο τον υπόλοιπο συρφετό μετριοτάτων παραγωγών που πλασάρονταν σαν "παιχνίδια της χρονιάς" και δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μέτρια adventurάκια της σειράς με πάμπολλα bugs και βλακώδη arcades και



αφορά τα adventures τουλάχιστον, είναι θέμα ζωτικής σημασίας σε ένα παιχνίδι ο παίκτης να μπορεί να ταυτιστεί με τον κεντρικό ήρωα. Καταλαβαίνετε εύκολα λοιπόν ότι δεν περίμενα και τόσο εναγωνίως την κυκλοφορία του Phantasmagoria. Για να πω την αλήθεια ήμουν αρκετά περίεργος για το τι θα μας σέρβιρε η κυρία Roberta Williams αυτή τη φορά. Προσωπικά περίμενα να δω ακόμη μια χαζοχαρούμενη ιστοριούλα αγάπης με κάποιες πινελιές από B-Movie στην καλύτερη περίπτωση! Που

τίποτε παραπάνω; Μπορείτε να καταλάβετε λοιπόν, έχοντας αυτή την άποψη για τη Roberta, την έκπληξη μου όταν πριν από ενάμιση χρόνο άκουσα για πρώτη φορά ότι η μεγαλύτερη "κατίνα" του παγκόσμιου software (βλέπε King's Quest VII, Colonel's Bequest και Laura Bow: The Dagger of Ammon - Ra) θα εξέδιδε ένα adventure τρόμου και μάλιστα θα έγραφε και το σενάριο! Δεν μπορώ να περιγράψω το γέλιο που έριξα. Και που να ακούσετε τα χειρότερα. Είδα τη διαφήμιση που άρχισε να γίνεται έναν ολόκληρο χρόνο πριν από την κυκλοφορία του, έμαθα και ότι ο κεντρικός χαρακτήρας είναι γυναίκα, ήρθε και έδεσε το γλυκό. Φαντάζεστε την προκατάληψη με την οποία περίμενα την κυκλοφορία του παιχνιδιού μετά απ' όλα αυτά. Μα καλά, είναι δυνατόν το 99% των παικτών που είναι αρσενικού φύλου να ταυτιστούν σε οποιονδήποτε βαθμό με μια ομορφούλα ξανθιά; Και κατά την προσωπική μου άποψη, όσον

να ήξερα ο δύσμοιρος ότι στα δύο χρόνια που κάνω αυτή τη δουλειά θα αξιονόμουν να δω με τα ίδια μου τα μάτια τέτοια έκπληξη. Πού να ήξερα ότι η πιο "αχώνευτη", κατά την προσωπική μου άποψη πάντα, Roberta Williams θα με εντυπωσίαζε τόσο! Τώρα θα μου πείτε, δεν ήξερες δε ρώταγες; Τέλος πάντων, ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά ξεκινώντας από αυτό που έχω πεί τόσες φορές ότι θεωρώ ίσως σημαντικότερο σε ένα καλό adventure.

Το ... ΣΕΝΑΡΙΟ

Είναι πλέον γνωστό ότι ο κύριος λόγος που αντιπαθούσα τη Roberta Williams ήταν τα γλυκανάλατα κοριτσίστικα σεναριάκια που χρησιμοποιούσε κατά κόρον σε παιχνίδια τα οποία σίγουρα δεν απευθύνονταν σε κοριτσάκια προσχολικής ηλικίας αλλά σε "σοβαρούς" adventurers. Και καλά! Μα ποιός παίκτης, οποιουδήποτε επιπέδου, θα μπορούσε να ασχοληθεί περισσότερο από μερικά δευτερόλεπτα με ένα παιχνίδι του οποί-

ου το σενάριο θύμιζε πολύ έντονα κάτι ανάμεσα σε Λάμψη, αισθηματική νουβέλα, παραμυθάκι για κοριτσάκια και όλες τις συναφείς ανοίες; Δηλαδή για πόσο βλάκες μας περνάς κυρία Williams; Αάχ, τα είπα και ξέσπασα γιατί αν η συγκεκριμένη κυρία ακολουθήσει σοβαρά το δρόμο που χάραξε με το σενάριο του Phantasmagoria τότε είμαι σίγουρος ότι θα με κάνει να καταπιώ τη γλώσσα μου και να ξεχάσω όλες τις ανοησίες που μας σέρβιρε κατά καιρούς στο παρελθόν. Και χαίρομαι γι αυτό. Ναι φίλοι μου, ελπίζω η Roberta να με διαψεύσει και να συνεχίσει έτσι από τη στιγμή που κατάφερε να δείξει ότι και δημιουργική φαντασία έχει και να την εκφράζει ξέρει. Δε μπορεί κανείς να με κατηγορήσει ότι βιάστηκα να τη χαρακτηρίσω διότι η πορεία της στο χώρο είναι μακρόχρονη και τα δείγματα γραφής της πολλά. Τέλος πάντων, πάμε να δούμε πιο λεπτομερειακά τι μου είπε το σενάριο του Phantasmagoria. Αναλαμβάνετε το ρόλο της Adrian, μιας νεαρής (και ομολογουμένως πολύ όμορφης) συγγραφέως η οποία αποφασίζει να αγοράσει μαζί με το σύζυγο της ένα παλιό αρχοντικό κάπου στην αμερικάνικη εξοχή. Το σπίτι είναι πολύ παλιό, τεράστιο και έχει πάρα πολλά να κρύψει. Με δύο λόγια είναι εντυπωσιακό. Ομως η φήμη του παλιού αρχοντικού των Carnovash δεν είναι και τόσο εντυπωσιακή σύμφωνα με τους κατοίκους του γειτονικού χωριού. Κυκλοφορούν φήμες ότι είναι στοιχειωμένο και κανείς δεν κατάφερε να το κατοικήσει μετά τον μυστηριώδη θάνατο του τελευταίου του ιδιοκτήτη και της πέμπτης (δικέ μου!) γυναίκας του. Το σπίτι ανήκε στον Zoltan Carnovash ο οποίος ήταν πιο γνωστός στον κόσμο του θεάματος σαν Carno. Επρόκειτο για έναν φημισμένο ταχυδακτυλουργό του περασμένου αιώνα ο οποίος έγινε πολύ γρήγορα πάμπλουτος και απέκτησε τεράστια φήμη λόγω των παράτολμων και πολύ επικίνδυνων κόλπων του. Ομως, σύμφωνα με τα κουτσομπολιά της εποχής, οι ντόπιοι τον θεωρούσαν υπεύθυνο για τους μυστηριώδεις θανάτους όλων των συζύγων του. Ωσπου μια μέρα ανακαλύφθηκε το παραμορφωμένο πτώμα του μαζί με το πτώμα της τελευταίας συζύγου του μπροστά στο θανατηφόρο μηχάνημα το οποίο τον έκανε τόσο διάσημο. Μετακομίζετε λοιπόν στο σπίτι και σχεδόν αμέσως αρχίζουν οι περίεργες καταστάσεις. Κατ' αρχήν οι ντόπιοι σας αντιμετωπίζουν με αρκετή δυσπιστία και ίσως με φόβο ενώ σιγά σιγά ανακαλύπτετε ότι το σπίτι έχει πολλά μυστικά ή σφραγισμένα δωμάτια. Σε ένα από αυτά (στο παρεκκλήσι) ανακαλύπτετε ένα κλειστό κουτί με ένα βιβλίο επάνω του. Μόλις παίρνετε το βιβλίο συμβαίνει κάτι πολύ περίεργο το οποίο δεν αντιλαμβάνεστε και η συμπεριφορά του Don (του φωτογράφου σύζυγου σας) αλλάζει άρδην κατ' ανεξήγητο φαινομενικά τρόπο. Κάπου εδώ αρχίζει το πραγματικό μυστήριο και ο τρόμος. Ο Don αποξενώνεται όλο και περισσότερο ενώ το ίδιο το σπίτι σας αποκαλύπτει όλο και περισσότερα από τα αποτρόπαια μυστικά του. Δε θα σας πω περισσότερα για να μη χαλάσω την ομολογουμένως εκπληκτική ατμόσφαιρα τρόμου και μυστηρίου που διαπνέει ολόκληρο το παιχνίδι. Μια ατμόσφαιρα η οποία σας προτρέπει να παίξετε λίγο ακόμα ώστε να δείτε τι θα συμβεί παρακάτω, και λίγο ακόμα, και λίγο ακόμα (το λατρεύω αυτό όταν συμβαίνει) χωρίς να μπορείτε να το αφήσετε εύκολα και αυτό είναι κάτι που ποτέ δεν είχα δεί μέχρι σήμερα σε παιχνίδι της Roberta Williams. Το σενάριο ξετυλίγεται με μεγάλη μαεστρία και οι αποκαλύψεις είναι στρατηγικά τοποθετημένες ώστε να κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον, να κλιμακώνουν την ένταση αλλά και να οδηγήσουν τον παίκτη σε ένα εντυπωσιακό φινάλε το οποίο πραγματικά κόβει την ανάσα! Εκεί που ο παίκτης αρχίζει να βαριέται κάτι συμβαίνει και το ενδιαφέρον αναζωογονείται αμέσως. Οσο για το τέλος του παιχνιδιού έχω να πω μόνο ένα πράγμα. Το δεύτερο μισό του έβδομου κεφαλαίου είναι ίσως ότι καλύτερο έχω δεί στη ζωή μου στο χώρο των υπολογιστών! Αυτή είναι μια πολύ σοβαρή δήλωση και δεν ντρέπομαι καθόλου να την κάνω. Το υπερφυσικό στοιχείο υποβόσκει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά η εκδήλωση του στο τέλος είναι πραγματικά συγκλονιστική. Με δύο λόγια το σενάριο του Phantasmagoria θα μπορούσε κάλλιστα να ανήκει σε μια πολύ καλή ταινία τρόμου που τυχάνει











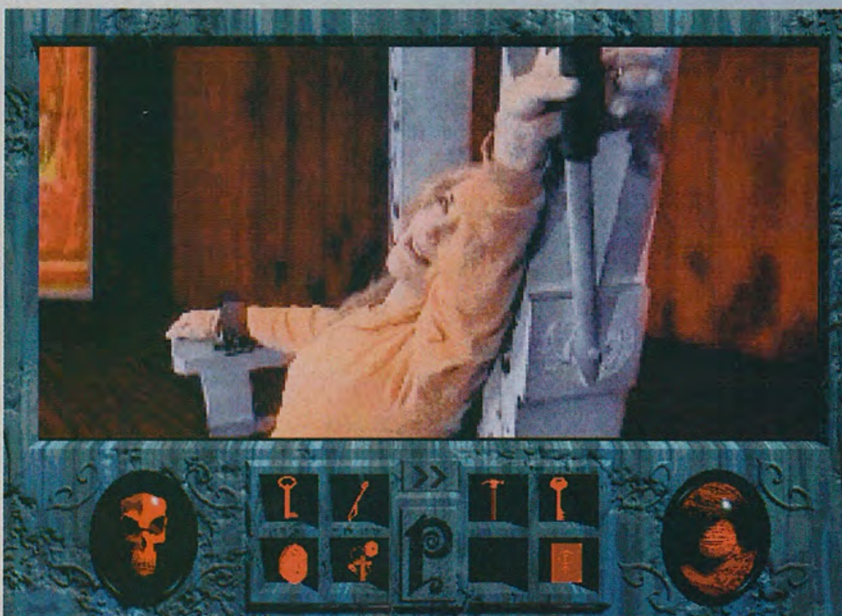


να είναι το αγαπημένο μου είδος ταινιών. Η ατμόσφαιρα B-Movie είναι διάχυτη σε ολόκληρο το παιχνίδι και διαρκεί από την αρχή μέχρι το τέλος. Σε γενικές γραμμές πρέπει να ομολογήσω ότι το σενάριο του Phantasmagoria και μόνο κατάφερε το ακατόρθωτο. Με έκανε δηλαδή να ξεχάσω με τη μια όλη μου την αντιπάθεια προς τη Roberta Williams και να αναθεωρήσω μερικώς τις απόψεις μου για το συγκεκριμένο άτομο!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πάμε τώρα να δούμε και τα τεχνικά σημεία του παιχνιδιού. Δε μπορεί, κάποιο ελλάτωμα θα βρώ εδώ. Πως το θέλω; Απ' όλες τις απόψεις το Phantasmagoria είναι και τεχνικά άψογο! Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Θα ξεκινήσω από τα γραφικά του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν, όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού, θα αναφερθώ στα καθαρά τεχνικά θέματα. Θυμόσαστε την τεχνική που είχε χρησιμοποιηθεί στο υπέροχο Under a Killing Moon; Ακριβώς το ίδιο βλέπουμε και εδώ. Κινηματογραφημένοι ηθοποιοί οι οποίοι κινούνται σε ένα τρισδιάστατο rendered περιβάλλον. Τόσο το κινηματογραφημένο μέρος όσο και το σχεδιασμένο είναι πραγματικά άψογα. Υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας και ποικιλίας, αν και το σενάριο περιορίζει σχετικά το χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση, ενώ και η κίνηση και το animation βρίσκεται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα. Από πλευρά σκηνοθεσίας τα κινηματογραφημένα με τα σχεδιασμένα μέρη δένουν πολύ σωστά αν και το casting των ηθοποιών δεν είναι και ότι καλύτερο έχω δεί. Οι κεντρικοί χαρακτήρες είναι πολύ καλοί αλλά οι κομπάρσοι είναι σχετικά γελοίοι. Τέλος πάντων, δε μπορούμε να τα θέλουμε όλα δικά μας. Σε γενικές γραμμές τα γραφικά είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά, αγγίζουν το τέλειο. Κάπου εδώ όμως υπάρχει ένα πολύ λεπτό θέμα το οποίο συζητήθηκε αρκετά από διάφορους "ειδήμονες". Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι, μέσω των γραφικών του, το Phantasmagoria είναι υπερβολικά βίαιο. Το σενάριο δίνει περιθώρια για οπτική βία και υπάρχουν μερικές σκηνές οι οποίες είναι σχετικά αποτρόπαιες. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα. Όλες οι "βίαιες" σκηνές είναι, κατά τη γνώμη μου φυσικά, υπερβολικά "λουστραρισμένες". Λείπει η ωμότητα, το αίμα που θα άρμοζε σε τέτοιες σκηνές. Πριν βιαστείτε να με χαρακτηρίσετε άρρωστο ή κάτι συναφές αφήστε με να ξεκαθαρίσω ορισμένα πράγματα. Κατ' αρχήν το παιχνίδι διατίθεται, τυπικά τουλάχιστον, μόνο σε άτομα άνω των 18 ετών ενώ υπάρχει ενσωματωμένη και επιλογή κωδικού ώστε να κρύψετε τις αιματηρές





σκηνές από τυχόν παιδιά που μπορεί να έχετε στο σπίτι και θελήσουν να παίξουν το παιχνίδι. Αναλογιζόμενος όλα αυτά δε μπορώ ειλικρινά να καταλάβω τι είναι αυτό που ενόχλησε μερικούς. Η βία ή το αίμα; Μάλλον και τα δύο. Και εγώ από την άλλη μεριά υποστηρίζω ότι δεν υπήρχε ικανοποιητική, για τα δικά μου δεδομένα, δόση κανενός από τα δύο. Γιατί; Μα διότι όποιος αγοράσει το Phantasmagoria το κάνει για να παίξει ένα παιχνίδι τρόμου και όχι κάποιο παραμυθάκι. Και σκεφτείτε και το άλλο. Πόση βία και πόσο αίμα βλέπουμε καθημερινά στα κεντρικά δελτία ειδήσεων όλων των καναλιών; Τουλάχιστον τη δεκαπλάσια ποσότητα! Δεν είναι λοιπόν εκεί το πρόβλημα. Το πραγματικό πρόβλημα βρίσκεται στους κόλπους της υποκριτικά συντηρητικής κοινωνίας μας η οποία πασχίζει να μας παρουσιάσει ένα αγγελικό πρόσωπο εθελοτυφλώντας, μη θέλοντας να παραδεχτεί ότι έχει αποτύχει οικτρά και ότι ο κόσμος δεν είναι τόσο καλός όσο μας τον παρουσιάζει. Κάθε άλλο. Είναι πολύ πιο κακός απ' όσο μπορούμε να φανταστούμε. Μακάρι οι πιό βίαιες σκηνές που θα δούμε ποτέ στη ζωή μας να αφορούν έναν ψυχοπαθή ταχυδακτυλουργό ο οποίος βασάνιζε μέχρι θανάτου τις γυναίκες του. Δυστυχώς όμως δεν είναι έτσι και το ξέρετε όλοι πολύ καλά. Κανένα παιχνίδι και καμμία ταινία τρόμου, που άλλωστε αποτελούν αποκυήματα της ανθρώπινης φαντασίας, δε μπορεί να μας προετοιμάσει για τα ανθρωπόμορφα τέρατα που πιθανόν να περπατούν δίπλα μας στο δρόμο χωρίς να το ξέρουμε. Δε συμφωνείτε; Δείτε ένα και μόνο δελτίο ειδήσεων και θα καταλάβετε τι εννοώ. Τέλος πάντων, ας αφήσω κατά μέρους την κουλτούρα διότι ο χώρος μειώθηκε επικίνδυνα. Ο ήχος λοιπόν του παιχνιδιού είναι εξίσου άριστος. Η ομιλία είναι πολύ υψηλής ποιότητας ενώ μερικά από τα ηχητικά εφφέ πραγματικά κόβουν την ανάσα του θεατή. Αυτό πάντως που αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς είναι η μουσική. Οι ενορχηστρώσεις είναι άψογες και δημιουργούν μια εκπληκτική ατμόσφαιρα ενώ η όλη σύνθεση θυμίζει πολύ τα ανεπανάληπτα Carmina Burana του Carl Off. Αν αναφέρει κανείς και το πολύ καλό τραγουδάκι στο τέλος του παιχνιδιού καταλαβαίνετε εύκολα ότι το Phantasmagoria και ηχητικά αγγίζει τα επίπεδα κινηματογραφικής παραγωγής.





GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Λόγω έλλειψης χώρου θα είμαι πολύ σύντομος όσον αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού. Οτι πιο απλό έχει να επιδείξει μέχρι σήμερα η Sierra. Τόσο απλός που ότι και να πω είναι λίγο, πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Οσον αφορά το gameplay τώρα. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά λογικοί, αν και σχετικά δύσκολοι, και γενικά υπάρχει γραμμικότητα στην εξέλιξη του σεναρίου. Εάν δεν κάνετε κάποια συγκεκριμένα πράγματα δε μπορείτε απλά να προχωρήσετε. Οπως ανέφερα οι γρίφοι είναι αρκετά δύσκολοι αλλά οι αρχάριοι δε θα έπρεπε να απελπίζονται. Υπάρχει κάτω αριστερά στην οθόνη μια νεκροκεφαλή (τι περίεργο!) η οποία, μόλις κάνετε κλίκ επάνω της, σας λέει τι πρέπει να κάνετε. Ε τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς; Το μοναδικό ελλάτωμα του παιχνιδιού το οποίο κατάφερα να εντοπίσω έγκειται στο γεγονός ότι δεν υπάρχουν υπότιτλοι πουθενά στο παιχνίδι. Πρέπει με δύο λόγια να ακούτε πολύ προσεκτικά τους διαλόγους και τις αφηγήσεις και να ξέρετε αρκετά καλά αγγλικά αν θέλετε να καταλάβετε τι γίνεται. Επίσης υπάρχει μόνο ένα save με τη μορφή σελιδοδείκτη. Κάτι σαν αυτό που είδαμε στο (απαίσιο, το ξαναλέω) King's Quest VII. Κάπου εδώ όμως θα σταματήσω διότι ο χώρος μου τελείωσε. Μα γιατί μου δίνουν τόσο λίγο χώρο στα παιχνίδια που πραγματικά αξίζουν και μου δίνουν αβέρτα δισέλιδα για διάφορες φόλες;

Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό Manual.



ΓΡΑΦΙΚΑ:	96%
ΑΝΤΟΧΗ:	90%
ΗΧΟΣ:	96%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	96%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εύγε Roberta ... (δεν πίστευα ότι θα το έλεγα ποτέ αυτό!)

ΓΕΝΙΚΑ 95%

GAME REVIEW

HOUSE	COLUMBIA WIENEWORD
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486 DX/66/SBPRO
REQUIREMENTS	486 DX2/40/SB

Του **Derek dela Fuente**

Το καλύτερο μουσικό και βιογραφικό CD που έχει μέχρι σήμερα κυκλοφορήσει. Ο Bob Dylan άλλωστε είναι ένας από τους λίγους που μπορεί ακόμη και σήμερα να δημιουργήσει θέματα. Το ίδιο το πρόγραμμα αξίζει όχι μόνο για τα τραγούδια και οτιδήποτε άλλο έχει σχέση με τον καλλιτέχνη αλλά γιατί φέρνει πίσω στις μνήμες πολλών τις χρυσές μουσικές δεκαετίες του '60 και '70. Για τους νεότερους είναι θα έλεγα ένας πολύ κατατοπιστικός και χρήσιμος οδηγός για να δουν το τι επικρατούσε τότε. Οπως και να το δει κάποιος είναι μία πολύ συμφέρουσα λύση η οποία θα εμπλουτίσει τη συλλογή του.

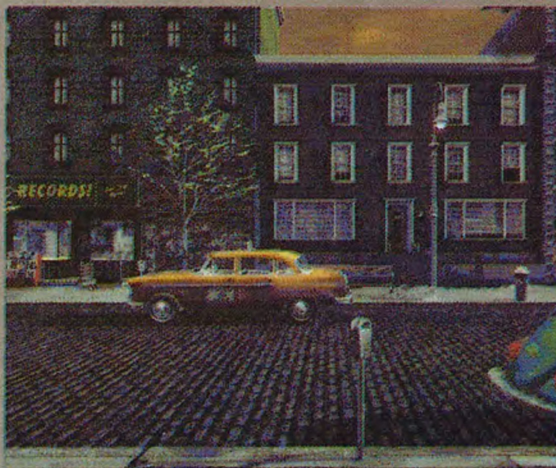
Bob Dylan

Ο κατάλογος με τους τίτλους που αφορούν τα interactive CD τα οποία έχουν ως θέμα αστέρια του μουσικού στερεώματος μεγαλώνει ολοένα και περισσότερο. Μέχρι στιγμής ο πιο ενδιαφέρον τίτλος ήταν αυτός του Peter Gabriel ο οποίος παρουσίαζε μέ ένα μοναδικό τρόπο όλα όσα αφορούσαν τον καλλιτέχνη. Αντίθετα το CD του David Bowie ήταν μία μικρή αποτυχία... Το CD που αφορά τον B.Dylan είναι ίσως το πρώτο ολοκληρωμένο πρόγραμμα στο οποίο μπορείτε να δείτε μία αναλυτική εικόνα της πορείας του καλλιτέχνη τα τελευταία 30 χρόνια. Ο Dylan είναι από τους μετρημένους στα δάκτυλα του ενός χεριού τραγουδοποιούς που τα τραγούδια του τα έχουν ερμηνεύσει άλλοι διάσημοι καλλιτέχνες κυρίως από τον χώρο της Rock. Το All Along the Watch Tower που ήταν και το μοναδικό τραγούδι με το οποίο ο Jimi Hedrix έφτασε στο νούμερο 1 του Βρεττανικού τσαρτ όπως και αρκετές επιτυχίες των Byrds είναι δημιουργίες του Dylan. Για τους νεότερους ο καλλιτέχνης είναι ένας από αυτούς που έχει παραμείνει στις ένδοξες μέρες του παρελθόντος όμως η καριέρα του Dylan είναι πραγματικά αξιοθαύμαστη. Θα μπορούσαμε να την χωρίσουμε σε τέσσερις περιόδους. Στην πρώτη έχουμε τον νεαρό Bob τον τραγουδιστή της παραδοσιακής μουσικής (Folk), στη δεύτερη τον "ηλεκτρικό" άνθρωπο όπου και απέκτησε την περισσότερη φήμη, την περίοδο της δεκαετίας του 70 όπου η ωριμότητα έκανε τον Dylan να δημιουργεί και να λειτουργεί σε πολύ ποιοτικούς και λιγότερο εμπορικούς δρόμους και τέλος την πιο πρόσφατη περίοδο όπου πλέον ο Dylan εμφανίζεται σαν ένας από τους ζωντανούς μύθους. Το πολύ πλούσιο υλικό, τόσο το οπτικό όσο και το ακουστικό, που υπάρχει στο CD είναι πραγματικά μία πρόκληση για τον καθένα. Από τον τίτλο αλλά και την εισαγωγή καταλαβαίνει κάποιος αμέσως ότι τα πράγματα θα εξελιχθούν με μεγάλο ενδιαφέρον. Ενα μονταζ εικόνων εμφανίζεται στην πρώτη οθόνη και αφήνει τον παίκτη να επιλέξει αυτός το τι θα κάνει. Κάνωντας ένα click στον δίσκο θα ακούσετε κάποιο από τα τραγούδια του ενώ χρησιμοποιώντας τον teleprinter θα διαβάσετε κάποιες σημαντικές κριτικές από τους κορυφαίους κριτικούς των Η.Π.Α. Μπορείτε να



δείτε οικογενειακές φωτογραφίες αλλά και στοιχεία για όλους έχουν σχετισθεί με τον καλλιτέχνη. Φυσικά η δυνατότητα που σας παρέχεται να δείτε τα γεγονότα που σημάδεψαν την μουσική και πολιτική σκηνή από την ημέρα της γέννησης του εως και σήμερα είναι μεν λίγο άσχετη με το θέμα αλλά παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον. Αυτό πάντως που θα σας συναρπάσει είναι η δυνατότητα που σας δίνεται να βρεθείτε πάνω στην σκηνή την ώρα κάποιας συναυλίας και να ζήσετε άμεσα το τι συμβαίνει. Μπορείτε μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον να δείτε το συμβαίνει στα παρασκήνια και να συνομιλήσετε με διάφορα άτομα του συνεργείου. Υπάρχουν αρκετά menus και θα πρέπει να προσέξετε το τι επιλέγετε για να μην ψάχνετε άσκοπα εδώ και εκεί. Μια άκρως ενδιαφέρουσα επιλογή είναι να κάνετε ένα click στην κιθάρα και θα σας εμφανιστούν τα LP, ο χρόνος κυκλοφορίας τους και τα εξώφυλλα τους. Κάνοντας στην συνέχεια ένα click στο εξώφυλλο θα μπορέσετε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα κομμάτια του συγκεκριμένου δίσκου που επιλέξατε. Οι εταιρίες δίσκων ήταν φυσικά πολύ απρόθυμες και δυσαρεστήθηκαν πολύ για αυτήν ακριβώς την δυνατότητα που δίνεται στους κατόχους του CD γιατί όπως είναι αντιληπτό αγοράζοντας ένα μόνο CD έχετε την δυνατότητα να αποκτήσετε πολλά τραγούδια του καλλιτέχνη τα οποία για να αποκτούσατε από τα καταστήματα δίσκων θα έπρεπε να πληρώσετε μία μικρή περιουσία! Τα τραγούδια του είναι, για δική σας εξυπηρέτηση, τοποθετημένα ακόμη και με αλφαβητική σειρά! Αυτά που βασικά περιλαμβάνει το πρόγραμμα είναι περισσότερα από 50 κλασσικά τραγούδια και 4 μεγάλα video. Υπάρχουν ακόμη και μερικές πολύ έξυπνες inrecactive ιδέες όπως αυτή που μπορείτε να τριγυρνάτε στον υπόγειο με μουσική υπόκρουση... Υπάρχει και ένα παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να ανακαλύπτετε κρυμμένα αντικείμενα. Βρείτε ένα έγγραφο και πολλά αποκόματα εφημερίδων θα εμφανιστούν στην οθόνη για να τα διαβάσετε. Το CD παρουσιάζει ένα τρισδιάστατο κόσμο στον οποίο μπορείτε να ταξιδέψετε ακόμη και στη εποχή του 60 και του 70 μέσα σε ένα ταξί!! Υπάρχουν πολλές εκπλήξεις σε όλο το πρόγραμμα. Περπατώντας, για παράδειγμα, σε κάποιο δρόμο θα δείτε την αφίσα που αναγγέλει κάποια συναυλία των Beatles. Κάνοντας της ένα click θα ακούσετε τον John Lennon... Η ποιότητα των video δεν είναι και η καλύτερη δυνατή όμως έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για αυτό το CD και αυτό είναι που μετράει περισσότερο νομίζω. Η σωστή τοποθέτηση και η ισσορροπία που παρουσιάζουν τα θέματα του προγράμματος είναι το δυνατό στοιχείο του CD το οποίο είναι το καλύτερο του είδους που έχουμε δει μέχρι τώρα. Βέβαια το interface θα μπορούσε απλώς με την προσθήκη περισσότερων menus να γίνει ακόμη πιο εύχρηστο γιατί τώρα υποχρεώνεται ο χρήστης να παρακολουθεί διάφορα, και ίσως αδιάφορα, για αυτόν πράγματα. Το CD έχει τόσο πλατύ εύρος πληροφοριών που είναι σίγουρο ότι δεν θα προκαλέσει το ενδιαφέρον μόνο των θαυμαστών του Dylan αλλά και όλων όσων οι δεκαετίες του 60 και 70 αποτελούν κέντρο ενδιαφέροντος ή ακόμη και νοσταλγίας. Όπως και να έχει το πράγμα όλα όσα περιέχει το CD αξίζουν σίγουρα πολύ περισσότερο από τα χρήματα που θα ξοδέψει κάποιος για να το αποκτήσει.







ΓΡΑΦΙΚΑ:	85%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Back to the music...
ΑΝΤΟΧΗ:	90%	
ΗΧΟΣ:	85%	ΓΕΝΙΚΑ 85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	80%	



HOUSE	MANYX/BOMB
FORMAT	AMIGA1200/A4000
TEST	AMIGA 1200
REQUIREMENTS	AGA CHIPS/2MB

Του **Sonic**

Τέλος οι διαμάχες αν κάποιος μπορεί να κάνει ένα καλό Doom παιχνίδι στην Amiga. Στην 1200 η απάντηση δόθηκε και γελάει με όλους εκείνους που έδωσαν 400+ χιλιάδες δραχμές για ένα PC. Το Fears είναι αυτή τη στιγμή το καλύτερο παιχνίδι του είδους με μοναδικές δυνατότητες και οπτικά εφέ. Ξεχάστε λοιπόν τα προηγούμενα παιχνίδια που έμοιαζαν μάλλον με κλώνους του Wolfenstein. Η Amiga νίκησε για μία ακόμα φορά.

FEARS

Εντυπωσιασμένοι από την ποιότητα της δουλειάς, κατεβήκαμε μέχρι την Γαλλία και συναντήσα με τον προγραμματιστή Frederick Hentz, 21 μόλις χρονών. Το Fears για την ακρίβεια είναι το πρώτο του παιχνίδι μετά από αρκετά demos τα τευταία χρόνια. Ολος ο προγραμματισμός στο Fears γίνεται σε καθαρό assembly και παρόλο που χρησιμοποιεί κόλπα που δείχνουν τα pixel μεγαλύτερα απ'όσο θα περιμένατε, η ταχύτητα και ο χρόνος σχεδίασης είναι τόσο γρήγορα όσο θα περιμένατε. Ισως αυτό το έντονο pixeliασμα να ενοχλεί κάποιους και έτσι έτου πήρε πραγματικά 6 μήνες σκληρής δουλειάς. Οταν ξεκίνησε μάλιστα δεν υπήρχε στην αγορά κάποιο παρόμοιο πρόγραμμα αλλά ακόμα και τώρα δεν υπάρχει τίποτα αντίστοιχο. Ετσι μια προσπάθεια που ξεκίνησε απλώς για την κατασκευή ενός παιχνιδιού μπορεί να αποδειχτεί ένας νεωτερισμός στον προγραμματισμό αλλά και σε ιδέες.

ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι ότι έχετε απαχθεί από έναν τρελλό επιστήμονα για να πειραματιστεί πάνω σας, καθώς το να ασχολείται με πτώματα είναι το παρελθόν του.

χετε την δυνατότητα να μειώσετε την οθόνη από full screen σε ένα μικρότερο παράθυρο αυξάνοντας την ανάλυση του παιχνιδιού. Αυτό που δεν ξέρατε και μάλλον δεν πιστεύατε ότι μπορεί να γίνει είναι ότι ο προγραμματιστής αξιοποιεί την δύναμη και ταχύτητα του Copper (το μικρό chip γραφικών που βρίσκεται στην καρδιά της Amiga) για να πετύχει το τελικό αποτέλεσμα. Τα νέα ότι η ESCOM ανέλαβε το τιμόνι της Commodore ήταν ένα πολύ θετικό βήμα για την εμφάνιση του παιχνιδιού αφού προμήθευσαν τον Frederick με μία 1200 με μπόλικη μνήμη και μία κάρτα επιταχυντή. Η ίδια η ρουτίνα κίνησης γραφικών με αυτούς τους ρυθμούς,



Βρεθήκατε λοιπόν στο κάστρο του αλλά ευτυχώς κατορθώνετε να ξεφύγετε και τριγυρνάτε μέσα στο κάστρο -σε 30 επίπεδα όλα με διαφορετικά backgrounds/γραφικά- και συναντιέστε δυστυχώς με τους ανθρώπους που ο τρελλός έχει πειραματιστεί ήδη μαζί τους. Οι περισσότεροι έχουν γίνει πραγματικά τρομακτικά τέρατα και μάλιστα πειστικά, αντίθετα από πολλά άλλα παιχνίδια του είδους. Τελικός σκοπός σας είναι να σκοτώσετε όλα τα τέρατα που συναντάτε και να φτάσετε στον επιστήμονα, πράγμα καθόλου εύκολο καθώς κινείστε μέσα σε σκοτεινούς και διαβολικούς διαδρόμους. Ξεκινάτε από τα κάτω επίπεδα του κάστρου και ανεβαίνετε σιγά σιγά. Με την χρήση του χάρτη σας που μπορεί να εμφανιστεί στην οθόνη αναπάσα στιγμή μπορείτε να δείτε εύκολα πού έχετε και πού δεν εετε πάει ακόμα. Διάφοροι μετρητές για τα πυρομαχικά, την ενέργειά σας και τις ζωές υπάρχουν πάνω στην οθόνη και αποκτώντας περισσότερα όπλα σημαίνει ότι μπορείτε να διαλέγετε το κατάλληλο πατώντας ένα πλήκτρο. Και μιλάμε για φλογοβόλα, πολυβόλα και ρουκετοβόλα!

ΚΑΝΤΟ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ

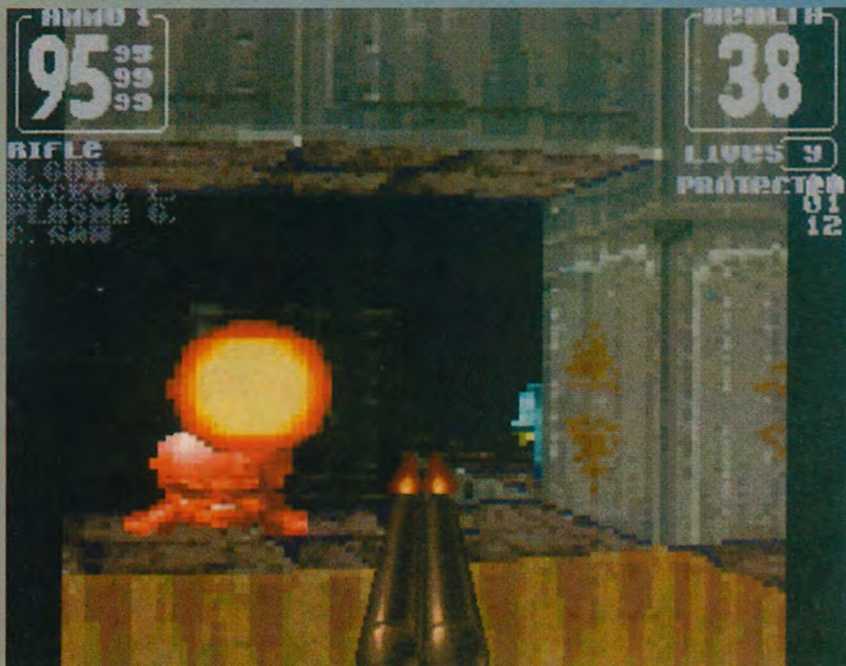
Η τέλεια δυνατότητα του παιχνιδιού είναι αυτή που σας επιτρέπει να κατασκευάσετε τα δικά σας επίπεδα από το Α μέχρι το Ω. Είναι κάπως μπελαλίδικη δουλειά, αλλά αξίζει τον κόπο ειδικά αν θέλετε να βασανίσετε τους φίλους σας! Μπορείτε λοιπόν να κάνετε τα πάντα αρχίζοντας από το δισδιάστατο στήσιμό του, την προσθήκη των τεράτων (είδος και θέση μέσα στα επίπεδα) τα bonus και τα όπλα που θα βρίσκει ο ήρωας στον δρόμο του καθώς και το είδως των γραφικών με τα οποία θα καλύψετε τα πατώματα, τους τοίχους κλπ. Δεν είναι τέλειο;

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Το παιχνίδι σπρώχνει την Α1200 στα όριά της. Με texture mapping σε real time, dithering αν θέλετε των επιφανειών και επιλογή για το μέγεθος της οθόνης, δεν έχετε δει κάτι παρόμοιο. Η κάλυψη των τρισδιάστατων σχημάτων με sprites (αυτό που αποκαλείται texture mapping) και ο γενικός φωτισμός



είναι πολύ έξυπνα φτιαγμένος και κάθε τρία επίπεδα το όλο λουκ αλλάζει. Με πολλά μυστικά δωμάτια, τέρατα που κινούνται και εμφανίζονται από παντού, χρειάζεται ικανότητα και καλός χειρισμός για να μείνετε ζωντανός. Ευτυχώς και ο έλεγχος μέσα από το joystick είναι τέλειος χωρίς να παρατηρείτε καμία καθυστέρηση. Τα επίπεδα είναι αρκετά μεγάλα (64*64 οθόνες που δημιουργούν ένα μέγεθος 2 μέτρων) ώστε να παίζετε για πολλές ώρες. Και άφησα βέβαια το καλύτερο για τελευταίο: αν έχετε κάποια κάρτα accelerator που να δίνει ακόμα περισσότερη δύναμη στη 1200 σας, το Fears την εμεταλλεύεται μέχρι τέλους. Με μία τέτοια κάρτα θα έχετε ένα απίστευτα γρήγορο και λεπτομερές παιχνίδι σε full screen. Οσοι δεν εχετε ακόμα πηγαίνετε και πάρτε μία!



ΓΡΑΦΙΚΑ:	93%
ΑΝΤΟΧΗ:	90%
ΗΧΟΣ:	85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	82%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Amigάδες, ήρθε η ώρα να αντιμετωπίσετε τους φόβους σας!

ΓΕΝΙΚΑ 88%

GAME REVIEW

HOUSE	MANDSCAPE
FORMAT	PC CD ROM/WIN '95
TEST	486 DX/40,SB PRO
REQUIREMENTS	486DX 2/8MB

Του **Κ.Αγάθου**

Το γεγονός ότι είναι το πρώτο παιχνίδι για τα πολυδιαφημισμένα Win 95 ίσως μας έκανε όλους πολύ αυστηρούς στην κριτική μας. Περιμέναμε σίγουρα κάτι καλύτερο. Πάντως και το AUR είναι ένα παιχνίδι που ειδικά στους όχι και τόσο έμπειρους παίκτες θα αρέσει και, αν θέλετε, το συνιστούμε κιόλας αφού είναι μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να μάθουν σχετικά γρήγορα και εύκολα τον χαρακτήρα και την φιλοσοφία αυτού του είδους των παιχνιδιών.

ALL UNSER RACING

Αυτό είναι το πρώτο παιχνίδι που λειτουργεί αποκλειστικά μέσα από τα Windows 95. Επρόκειτο για έναν από τους πολλά υποσχόμενους τίτλους και όλοι περίμεναν από αυτόν καταπληκτικά πράγματα. Οι ευκολίες που δίνονται μέσα από τα Win 95 αλλά και το ίδιο το πρόγραμμα θα σας κάνουν από την πρώτη κιόλας στιγμή να νιώσετε ικανοποίηση για την αγορά σας. Ομως... Η πρώτη δυσκολία που θα συναντήσετε ακούει στο όνομα ρύθμισης της επιλογής για το joystick. Για να μην σπάσουν τα νεύρα σας ψάχνοντας να βρείτε το τι συμβαίνει τελικά με το joystick ξεκινείστε εξ αρχής με τα πλήκτρα. Στην συνέχεια επιλέξετε το χρώμα του αυτοκινήτου, την αυτόματη ή μη οδήγηση και μετά κάντε μερικούς γύρους με χρονομέτρηση για εξάσκηση. Οι περισσότερες από τις επιλογές αλλά και τις δυνατότητες που σας δίνονται από το πρόγραμμα είναι λίγο πολύ αυτές που υπάρχουν και στα περισσότερα προγράμματα αυτών των παιχνιδιών και εξαρτώνται βέβαια και από τις δυνατότητες που διαθέτει το μηχανήμα σας. Εάν θέλετε να απολαύσετε τα γραφικά του θα πρέπει να έχετε στην διαθέση σας ένα τέρας 100htz και επειδή οι περισσότεροι έχετε το πολύ μέχρι 50htz θα πρέπει να χαμηλώσετε την ανάλυση σας χωρίς αυτό να σημαίνει όμως ότι θα έχετε προβλήματα περιορισμένου display όπως στο Need For Speed. Οπως είπαμε και πριν τελικά το παιχνίδι δεν παρουσιάζει κανενός είδους νέο στοιχείο ή χαρακτηριστικό. Ακόμη και την διαφορά στην οπτική λόγω της διαφοράς απόστασης του ενός αυτοκινήτου από το άλλο την έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια εκτός του ότι εδώ "χάνει" μάλιστα και σε μερικά σημεία. Παρά το γεγονός της λειτουργικότητας του χειρισμού αλλά αφού το αυτοκίνητο εκτελεί άμεσα και με ακρίβεια τις εντολές, δεν θα νιώσετε κανένος είδους αγωνιστική αίσθηση γιατί η ένταση λείπει εμφανώς από το παιχνίδι ως χαρακτηριστικό. Οι κούρσες είναι πολλές ενώ ο βαθμός δυσκολίας είναι επιλεγμένος. Ο υπολογιστής οργανώνει σωστά τους αγώνες παρά την έλλειψη οποιουδήποτε στοιχείου που θα αύξανε τον συναγωνισμό ή ακόμη και την ταχύτητα. Οταν προσκρούσετε σε κάποιο τοίχο ή σε κάποιο άλλο όχημα θα είστε υποχρεωμένοι να περιμένετε άπραγοι μέχρι το όχημα να επιστρέψει





από μόνο του σε θέση να γυρίσει ξανά στον αγώνα. Παρόλα αυτά όμως το παιχνίδι εξακολουθεί να έχει ενδιαφέρον και να προσφέρει ψυχαγωγία και διασκέδαση. Πάντως το παιχνίδι είχε την πρόσθετη ατυχία να κυκλοφορήσει σε μία εποχή όπου υπάρχει μία πληθώρα νέων και πολύ δυνατών παρόμοιων τίτλων οι οποίοι είναι σίγουρα καλύτεροι από αυτόν. Ισως η Mindscape υπερεκτίμησε το προιόν της χωρίς αυτό να σημαίνει επαναλαμβάνω ότι το παιχνίδι δεν αξίζει της προσοχής σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ:	85%
ΑΝΤΟΧΗ:	75%
ΗΧΟΣ:	65%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Δεν χρειάζεται η ζώνη...

ΓΕΝΙΚΑ 75%

GAME REVIEW

HOUSE	PSYGNOSIS/SONY
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486 DX 40, SB PRO
REQUIREMENTS	486 DX 40/8MB

DARKER

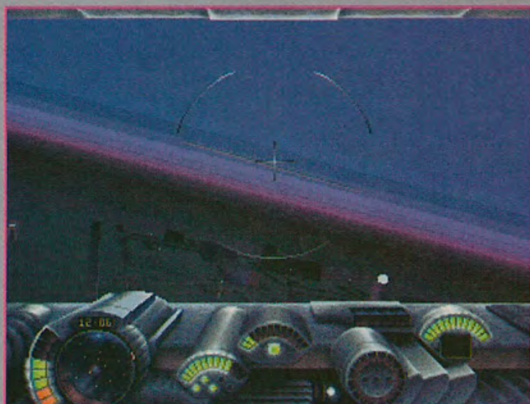
Του **Κ. Αγάθου**

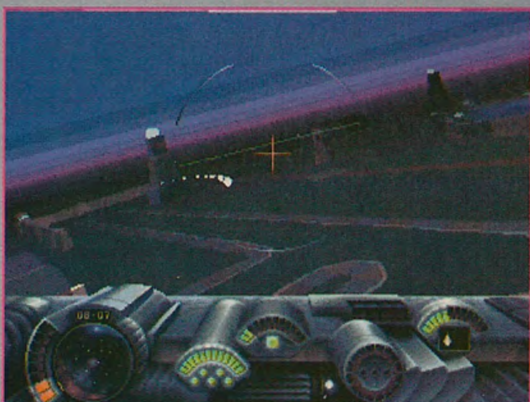
Ενα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουμε δει και που τώρα τελευταία κάνουν όλο και πιο συχνά την εμφάνιση τους στην αγορά (κοίτα Phantasmagoria). Εχει πρωτότυπο σενάριο, ενδιαφέρουσα πλοκή και καταπληκτικά τεχνικά χαρακτηριστικά. Μην διστάσετε να ασχοληθείτε μαζί του ακόμη και όσοι δεν είστε οπαδοί αυτών των παιχνιδιών ή ακόμη και όσοι φοβάστε ότι θα τα βρείτε σκούρα. Είναι ένα από τα παιχνίδια που αξίζει τον κόπο να ιδρώσετε λίγο παραπάνω και να είστε απολύτως βέβαιοι ότι στο τέλος θα αποζημιωθείτε και με το παραπάνω.

Το σενάριο σας τοποθετεί στον φουτουριστικό κόσμο ενός μακρινού πλανήτη και σας δίνει την δυνατότητα να ελέγξετε ένα αριθμό από διαφορετικά σκάφη σε ένα πολλαπλών αποστολών παιχνίδι. Υπάρχουν δύο περιοχές στον πλανήτη οι οποίες κατοικούνται από δύο διαφορετικές φυλές. Τους Delphi που οι περιοχές που κατοικούν βρικόντουσαν πάντα στο σκοτάδι και τους Halons που πάντα βρισκόντουσαν στο φως αλλά τώρα ένα μπέρδεμα τους έχει υποχρεώσει να ζουν όπως και Delphi. Μέχρι που οι Halons άρχισαν να ζουν και αυτοί στο σκοτάδι οι σχέσεις των δύο φυλών ήταν εξαιρετική. Τότε η κυβέρνηση που βρισκόταν φυσικά στην φωτεινή πλευρά επιβράβευε τους καλούς πολίτες με κάποια σκάφη που έμοιαζαν με οικογενειακό αυτοκίνητο ενώ όσους έκαναν κάτι που δεν επιτρεπόταν τους έστελνε στο σκοτάδι να κάνουν παρεούλα στους Delphi... Εσείς θα πάρετε τον ρόλο ενός από τους Delphi και θα ανακαλύψετε ότι το περιβάλλον στο οποίο κινείστε έχει πια ασφυκτικά γεμίσει από την παρουσία της άλλης φυλής η οποία εκτός των άλλων έχει και την τάση να κλέβει και να λεηλατεί. Η τεχνολογία στην δική σας περιοχή είναι πιο ανεπτυγμένη και υπάρχουν διαφόρων τύπων σκάφη που δεν μπορούν όμως δυστυχώς να σας χρησιμέψουν στο να ταξιδέψετε πέρα από τα όρια του τομέα σας. Η αναμέτρηση ξεκινάει όταν οι τομείς αυτοί αλλά και κάποια κτίρια γίνουν στόχοι του εχθρού. Το παιχνίδι δυσκολεύει όσο προχωράτε και βασικός στόχος σας στην αρχή είναι να φτάσετε στην ασφαλή ζώνη του άλλου τομέα αφού η δική σας καταστρέφεται. Δεν είναι μόνο το γεγονός ότι έχετε πολλές υποαποστολές και στόχους να ολοκληρώσετε, δεν είναι μόνο το ότι διαθέτετε ένα πολύ σημαντικό εξοπλισμό τον οποίο θα πρέπει να μάθετε να χειρίζεστε, είναι και το γεγονός ότι θα πρέπει να φτάσετε σε μία ξένη προς εσάς περιοχή σε εντελώς νέο περιβάλλον το οποίο σημαίνει διαφορετική και άκρως ενδιαφέρουσα εμπειρία. Δεν είναι ακριβώς ένας εξομοιωτής για αυτό δεν χρειάζεται να είναι κάποιος πολύ έμπειρος παίκτης ή γνώστης εξειδικευμένων πραγμάτων και πληροφοριών χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι δεν είναι πολλά αυτά που πρέπει να κάνει. Είναι σχετικά απλό ακόμη και για κάποιον αρχάριο να πετάξει τριγύρω αλλά όπως είναι κατανοητό αυτό δεν φτάνει. Χρειάζεται εξυπνάδα, τόλμη και αποφασιστικότητα, εκτός της πείρας που αποκτιέται σιγά σιγά, για να μπορέσει κάποιος να πει ότι πράγματι ξέρει να πετάει. Το πιλοτάρισμα σε











κοντινή απόσταση από το έδαφος θα σας επιτρέψει να νιώσετε την αίσθηση του περιβάλλοντος στο οποίο βρίσκεστε αλλά και να νιώσετε την αίσθηση της ταχύτητας με την οποία πετάτε. Ο τύπος και το στυλ του παιχνιδιού μου θύμισε λίγο από Inferno. Η ποικιλία των σκαφών, οι πολλοί τρόποι οδήγησης και η ποικιλία στον τρόπο αντίδρασης και ανταπόκρισης τους είναι εντυπωσιακή και ενδιαφέρουσα φυσικά. Ολα όμως έχουν κάποια ουσία και κάποια χρησιμότητα, δεν θα βρείτε κάτι στο παιχνίδι που να έχει απλά διακοσμητικό ρόλο. Ολες οι ενδείξεις στα σκάφη έχουν χρησιμότητα. Στο πρώτο σκάφος, για παράδειγμα, θα βρείτε δέκα όπλα τα οποία όμως δεν μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε όπως εσείς θέλετε αλλά ένα κάθε φορά το οποίο ταιριάζει σε κάθε συγκεκριμένη αποστολή. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά αφού χρησιμοποιήθηκαν όλες οι πρόσφατες τεχνικές. Τα εφφέ είναι πανέμορφα ενώ οι λεπτόμερειες είναι επίσης εντυπωσιακές και θα το αντιληφθείτε κάθε φορά που πλησιάζετε κοντά σε κάποια περιοχή. Το Darker είναι ένα ατμοσφαιρικό παιχνίδι που βασίζεται στα εφφέ φωτισμού και στις διαφορές των γραφικών. Ακριβώς λόγω της ύπαρξης αυτών των λεπτομερειών στα γραφικά ίσως τα μικρότερης δύναμης μηχανήματα να χρειαστούν να θέσουν σε λειτουργία τον on/off διακόπτη που υπάρχει για αυτό ακριβώς τον σκοπό. Δεν χρειάστηκε να χρησιμοποιηθούν τεχνικές στα γραφικά που απλώς θα εντυπωσίαζαν. Είπαμε όλα όσα τοποθετήθηκαν είχαν τον λόγο της ύπαρξης τους! Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι που να τα περιέχει όλα. Πέταγμα, αερομαχίες, λίγη στρατηγική και μην ξεχνάτε ότι όσο εξοικειώνεστε με τον χειρισμό τόσο περισσότερο θα διασκεδάσετε. Σε κάποια σημεία που θα χρειαστεί να οδηγήσετε το σκάφος μέσα από τούνελ ίσως σας έρθει στο μυαλό το Microcosm. Η ατμόσφαιρα σε όλο το παιχνίδι είναι κινηματογραφική και σε αυτό συμβάλει ο συγχρονισμός του καταπληκτικού ήχου με τα γραφικά. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 5 περιοχές οι οποίες αποτελούν ουσιαστικά αποστολές. Μπορείτε επίσης να κινηθείτε υπογείως και υποστηρίξετε με τα σκάφη διάφορες περιοχές. Ενα από αυτά μάλιστα στο οποίο θα πυροβολείτε ακατάπαυστα θα σας αρέσει νομίζω πάρα πολύ. Οπως είπα και στη αρχή οι αποστολές σας θα ξεκινήσουν από τα απλά "πήγαινε εξερεύνησε και κατάστρεψε τους" και θα συνεχίσουν σιγά σιγά να γίνονται πιο απαιτητικές. Φυσικά θα ενημερώνεστε για το τι απαιτεί η κάθε αποστολή. Η όλη εικόνα, αίσθηση αλλά και ο τρόπος που παίζεται το παιχνίδι είναι μοναδικός, γεμάτος ενδιαφέρον και αναμφισβήτητα πολύ εντυπωσιακός. Μπείτε στον σκοτεινό του κόσμο και να είστε βέβαιοι ότι θα περάσετε πολύ καλά.





ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%
ΑΝΤΟΧΗ: 90%
ΗΧΟΣ: 95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΕΞΟΧΟ!!

ΓΕΝΙΚΑ
90%

ΑΦΙΕΡΩΜΑ PSYGNOSIS

Τον τελευταίο χρόνο η Psygnosis δεν δημιούργησε κάποιο εντυπωσιακό νέο τίτλο. Στα παιχνίδια της ήταν έντονη η έλλειψη πρωτότυπων ιδεών και καλού gameplay ενώ τα γραφικά τους δεν είχαν δουλευτεί όσο θα έπρεπε. Εκτός από το Discworld δεν υπάρχει κάποιος άλλος αξιοσημείωτος τίτλος που να μπορούμε να αναφέρουμε, αυτό όμως πρόκειται σύντομα να αλλάξει. Αυτήν την εποχή η εταιρεία δουλεύει παράλληλα τόσο σε παιχνίδια για PC όσο και για το PlayStation. Οι τίτλοι θα κυκλοφορούν και για τα δύο format με ελάχιστες διαφορές κυρίως σε διακοσμητικά στοιχεία τα οποία θα λείπουν ως επι το πλείστον από τις εκδόσεις του PC, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα παιχνίδια θα χάνουν σε κάτι από την προκλητικότητά τους. Σε αυτό το τεύχος σας παρουσιάζουμε τα κυριότερα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει η εταιρεία μέσα στους επόμενους εννέα μήνες.



DESTRUCTION DERBY
PC

Αλλο ένα racing game στο οποίο όμως έχει δοθεί έμφαση στην διασκέδαση και το χιούμορ. Υπάρχουν δύο διαφορετικά στυλ στο παιχνίδι. Υπάρχει το Destruction Derby στο οποίο θα βρεθείτε αντιμέτωποι με άλλα 19 αυτοκίνητα σε μία μεγάλη πίστα. Κατά τη διάρκεια του πολύ σκληρού και βίαιου ανταγωνισμού ο δικός σας σκοπός είναι να παραμείνετε μέσα στον αγώνα μέχρι το τέλος. Βέβαια αυτό δεν θα είναι καθόλου εύκολο αφού θα σας χτυπούν συνεχώς από όλες τις μεριές. Το Stock Car mode έχει μεγαλύτερη διάρκεια αλλά θα έχετε να αντιμετωπίσετε λιγότερους αντιπάλους. Η διαφορά του από το προηγούμενο δεν είναι στην βιαιότητα που παραμένει η ίδια αλλά στο γεγονός ότι πλέον παίρνετε πόντους μόνο όταν κατακτάτε την νίκη και σε καμμία άλλη περίπτωση. Σε αυτό το mode υπάρχουν πέντε διαφορετικές κούρσες. Υπάρχει το σύστημα Knock out όπου κάθε παίκτης παίζει ενάντια στον άλλο και αν καταφέρετε να κερδίσετε αλλάζετε κατηγορία. Στην καινούργια κατηγορία θα συναντήσετε μεγάλη ποικιλία από πίστες όπως μεγάλους αυτοκινητόδρομους, ανώμαλους δρόμους, πίστες μέσα στην παραλία κλπ. Η ποικιλία και ο μεγάλος αριθμός από tracks που διαθέτει το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές οπτικές απόψεις από όπου μπορείτε να κινείστε και να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας οι οποίες είναι πολύ ρεαλιστικές. Μην ξεχνάτε ότι αναλόγως με το σημείο στο οποίο δέχεστε χτυπήματα οι δυνατότητές σας αλλά και αυτές του αυτοκινήτου αλλάζουν. Αν συγκρίνουμε το παιχνίδι με τα Ridge Racer και Daytona μπορούμε με σιγουριά να πούμε ότι το DD είναι καλύτερο και με περισσότερες επιλογές. Είναι άλλωστε δημιουργία της ίδιας ομάδας (Reflections) που είναι υπεύθυνη και για το υπέροχο Shadow of the Beast. Είναι σημαντικό ότι οι δημιουργοί ταξίδεψαν ως τις ΗΠΑ και παρακολούθησαν τους αληθινούς αντίστοιχους αγώνες καταγράφοντας και μελετώντας όλα εκείνα τα στοιχεία που θα τους χρησίμευαν αργότερα στην δημιουργία του παιχνιδιού. Από ότι φαίνεται μάλλον τα κατάφεραν....







G-POLICE

PC CD-ROM

Η αδερφή σας η οποία ήταν μέλος της G-Police εξαφανίστηκε κάτω από ιδιαίτερα ύποπτες συνθήκες. Εισχωρείτε στην οργάνωση με ψεύτικη ταυτότητα προσπαθώντας να ανακαλύψετε την αλήθεια γύρω από την εξαφάνιση. Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα μεγάλων διαστάσεων καλοσχεδιασμένο παιχνίδι το οποίο έχει προσεκτικά σχεδιαστεί έτσι ώστε ο παίκτης να βρίσκεται σε κάθε μία από τις αποστολές μπροστά σε μία νέα και ξεχωριστή πρόκληση. Ενώ θα πρέπει να εκπληρώνετε τα καθημερινά σας καθήκοντα ως μέλη της ομάδας θα πρέπει παράλληλα να ανακαλύψετε την διαβολική συνωμοσία που υπάρχει πίσω από την εξαφάνιση της αδερφής σας. Το τρισδιάστατο σύστημα του παιχνιδιού είναι απόλυτα πειστικό και παράγει μία αυθεντική πόλη σε real time. Οτιδήποτε μπορεί να βρεθεί σε μία πραγματική πόλη θα το βρείτε και εδώ. Εμπορικά κέντρα, λιμάνια, σταθμοί παροχής ρεύματος, αεροδρόμια, στάδια, πάρκα, παιδικές χαρές ακόμα και μποτιλιάρισμα στους δρόμους. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά μεταφορικά μέσα. Για πρώτη φορά θα δούμε ένα special mode που ονομάζεται "TELL ME A STORY". Είναι ένα σύστημα που επιτρέπει το αποτέλεσμα της μίας αποστολής να επηρεάζει τις επόμενες αλλά και το ίδιο το περιβάλλον. Αν για παράδειγμα δεν καταφέρετε να αποτρέψετε την τρομοκρατική επίθεση που θα γίνει στο σταθμό ρεύματος στην επόμενη αποστολή η πόλη θα βρίσκεται στο σκοτάδι και οι συμμορίες θα την λεηλατούν. Το κινηματογραφικό rendered animation επιτρέπει στο πρόγραμμα να προβάλει εντυπωσιακά γραφικά και άλλα οπτικά εφφέ και πολλαπλές τρισδιάστατες οπτικές απόψεις. Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός και αφήνει τον παίκτη να έχει γρήγορη πρόσβαση στο παιχνίδι. Ο εξοπλισμός σας είναι εντυπωσιακός και μπορεί να προκαλέσει μεγάλες καταστροφές. Οι διάφορες "υποαποστολές" και οι ενδιαφέρουσες ιστορίες αναποδογυρίζουν συχνά την πλοκή του παιχνιδιού κρατώντας πάντα το ενδιαφέρον του παίκτη σε πολύ υψηλά επίπεδα.











CITY OF THE LOST CHILDREN

PC CD-ROM



Σε μία απομονωμένη πετρελαιοπηγή η οποία βρίσκεται στο ομιχλώδες τοπίο μίας απροσδιόριστης χρονικής εποχής κάπου στο μέλλον υπάρχει ένας θλιμμένος άντρας που ονομάζεται Krank. Γερνάει πρόωρα γιατί δεν μπορεί να ονειρευτεί. Ετσι λοιπόν αποφασίζει να απαγάγει μικρά παιδιά ελπίζοντας ότι θα καταφέρει να βρει ένα τρόπο να κλέψει τις σκέψεις τους την ώρα που κοιμούνται μήπως και μπορέσει με αυτόν τον τρόπο να ξανακερδίσει τα νιάτα του. Στην πόλη όμως ζει ένας γενναίος και τίμιος άντρας που ονομάζεται One. Η αποστολή του είναι να ψάξει για τον μικρό του αδελφό τον Denree ο οποίος βρίσκεται και αυτός στα χέρια του Krank. Ο One κατά τύχη συναντάει την Miette, ένα νεαρό κορίτσι που είναι επικεφαλής μίας ομάδας ορφανών. Η αγνή τους φιλία εξελίσσεται όσο το παιχνίδι προχωρά. Στο σχεδιασμό του παιχνιδιού συνεργάστηκε ο Marc Caron ο οποίος είναι από τα πιο αυθεντικά ταλέντα που υπάρχουν αυτήν τη στιγμή στο Χόλυγουντ και ο οποίος ετοιμάζει μία πολύ φιλόδοξη κινηματογραφική παραγωγή με τον ίδιο τίτλο. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού περιλαμβάνουν υψηλής ανάλυσης τρισδιάστατα γραφικά, εκατό δωμάτια για εξερεύνηση και περισσότερους από πενήντα real time animated 3D χαρακτήρες οι οποίοι σχεδιάστηκαν με τις τεχνικές modeling και motion capture animations που χρησιμοποιεί η Softimage. Ενα παιχνίδι δράσης που μας έρχεται από την Γαλλία.







PARASITE

PC CD-ROM

Η δράση εξελίσσεται σε ένα χωρίο του Arkansas. Στη διάρκεια των προηγούμενων ημερών ορισμένοι άνθρωποι εξαφανίστηκαν. Ο Jack (ο κεντρικός χαρακτήρας) βρίσκεται μπροστά από ένα ποτήρι μπύρας σε κάποιο μπαρ. Δεν ξέρει ότι μόλις τελειώσει το ποτό του θα βρεθεί αντιμέτωπος με μία πολύ ασυνήθιστη κατάσταση. Ξαφνικά ο Jack φαίνεται ότι προσβλήθηκε από κάποιο ιό και το πρόσωπό του γέμισε σημάδια. Ολοι φυσικά γύρω του τρομοκρατούνται και ετοιμάζονται να τον εξολοθρεύσουν. Πρέπει λοιπόν να αποδράσει... Ο Ar Krintz είναι ένας εξωγήινος αστυνομικός ο οποίος περιπολεί γύρω από τον πλανήτη με το διαστημόπλοιό του ψάχνοντας για διάφορους κακοποιούς. Ξαφνικά ο Krintz αντιμετωπίζει μεγάλο πρόβλημα. Δεν μπορεί να ελέγξει πια το σκάφος του και ο μικροσκοπικός (ξεχάσαμε να σας το πούμε) αστυνομικός χρησιμοποιεί το σύστημα διάσωσης πριν το σκάφος συντριβεί αλλά για κακή του τύχη προσγειώνεται μέσα σε ένα ποτήρι μπύρας. Ο Jack λοιπόν μαζί με το παράσιτο που κουβαλάει πια μαζί του πρέπει να ταξιδέψουν σε διάφορες περιοχές, να αντιμετωπίσουν αρκετούς εχθρούς, να ψάξουν για εξωγήινους εισβολείς αλλά και για ένα αντίδοτο που θα εμποδίσει την μετάλλαξη του σώματος του Jack και θα του δώσει super δυνάμεις. Δυστυχώς όμως το αντίδοτο αυτό θα τον μετατρέψει σε ένα καταδικασμένο να πεθάνει τέρας. Να μιλήσουμε για σπέσιαλ χαρακτηριστικά στο παιχνίδι; Εχουμε κατ'αρχήν μία πρωτότυπη επιστημονική ιδέα, εμπνευσμένα οπτικά εφφέ επιστημονικής φαντασίας, υψηλής ανάλυσης rendered σκηνές που δημιουργήθηκαν μέσω του 3D Studio και περιέχουν ειδικά εφφέ φωτισμού, καταπληκτικό animation, ένα μεγάλο αριθμό κινηματογραφικών σκηνών, πανέξυπνους εχθρούς, μία τρισδιάστατη πόλη με πάνω από τρακόσιες οθόνες και τέλος digitised ομιλίες που χρησιμοποιούνται για τους διαλόγους μεταξύ του ήρωα και του παράσιτου.





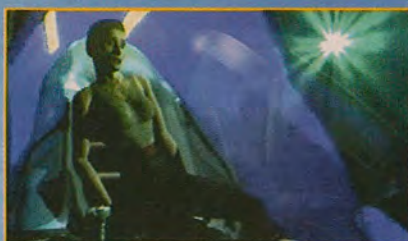


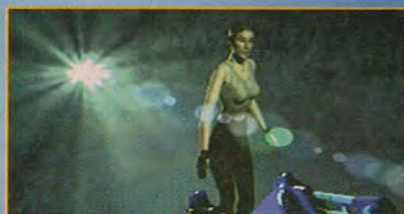


ASSAULT RIGS

PC CD-ROM

Το Assault Rigs είναι το εκπληκτικό νέο real time τρισδιάστατο shoot'em up το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτήν την εποχή και στο PlayStation και στο PC. Το παιχνίδι βασίζεται γύρω από την ιδέα ότι στο μέλλον όλα τα αθλήματα θα παίζονται μέσω δικτύων και θα επιδοτούνται από τις μεγαλύτερες εταιρείες και οργανισμούς του κόσμου. Το μεγαλύτερο και πιο διάσημο αθλητικό δίκτυο είναι το AR. Δισεκατομμύρια ανθρώπων συνδέονται στο παγκόσμιο δίκτυο για να παρακολουθήσουν τους αντιπάλους να ανταγωνίζονται στο γρήγορων ρυθμών τρισδιάστατο και μοχθηρό περιβάλλον του παιχνιδιού στην προσπάθειά τους να γίνουν οι επόμενοι παγκόσμιοι πρωταθλητές. Για να γίνετε ένας επιτυχημένος jockey πρέπει να αντιμετωπίσετε την προοπτική ότι μπορεί να σας εξολοθρεύσουν και γι'αυτό θα πρέπει να αντιμετωπίσετε όλες τις προκλήσεις και τους εχθρούς που θα βρεθούν στο δρόμο σας. Το παιχνίδι διαθέτει πάνω από σαράντα επίπεδα να εξερευνήσετε σε τέσσερα διαφορετικά γραφικά περιβάλλοντα. Κάθε περιβάλλον έχει τρία διαφορετικά interactive "rigs" να ελέγξετε, καθένα από τα οποία έχει ξεχωριστή όψη και αίσθηση. Σε συνδυασμό με το εθιστικό gameplay, το παιχνίδι χρησιμοποιεί διάφορες τεχνικές όπως texture mapping, Gourard shading, υψηλές τεχνικές φωτισμού και σκιών που δίνουν στον παίκτη μία αναπτυγμένη αίσθηση του κυβερνοχώρου.















WIPE OUT

PC

Πρόκειται για ένα racing game σε ένα φουτουριστικό μέλλον στο οποίο θα ελέγξετε κάποιο από τα οκτώ σκάφη που μπορείτε να επιλέξετε. Το παιχνίδι φαίνεται ότι έχει επιρροές από τα F-Zero και Mario Kart. Υπάρχουν έξι διαφορετικά επίπεδα και δύο mode. Στην προσπάθειά σας να κερδίσετε όσο το δυνατόν περισσότερο κούρσες μπορείτε να προσθέσετε εξοπλισμό τον οποίο επιλέγετε κάθε φορά που αυξάνεται η ενέργειά σας. Πάντα θα έχετε να αντιμετωπίσετε άλλους επτά αντιπάλους. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να ξεφεύγει από τα συνηθισμένα αφού θα σας δοθεί η δυνατότητα να κινηθείτε μέσα στην ίδια κούρσα σε πολλές και διαφορετικές περιοχές. Αυτό βοηθάει στο να μην γίνεται μονότονο το παιχνίδι. Στην πορεία που θα αποφασίζετε κάθε φορά να ακολουθείτε θα πρέπει να προσέχετε έτσι ώστε να συλλέγετε όλα τα power-ups και τα bonus. Η κίνηση του σκάφους είναι ομαλή παρά το γεγονός ότι είστε αναγκασμένοι να κινείστε μέσα σε ένα ενεργειακό πεδίο και μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον και την πλήρη οπτική που έχετε μέσα στο χώρο (360 μοίρες) μπορείτε να οδηγήσετε ακόμη και προς τα πίσω, αν και δεν το συμβουλεύουμε, εάν αποφασίσετε να αλλάξετε πορεία. Η ευαισθησία και η λειτουργικότητα στον χειρισμό αφήνουν τον παίκτη να νιώσει ότι βρίσκεται σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον.







GAME REVIEW

HOUSE	BULLFROG
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS	486DX/33,2xCDROM

Του Π. Δημόπουλου

Ο διάδοχος ενός εξαιρετικά επιτυχημένου παιχνιδιού το οποίο ποτέ όμως δεν κατάφερα να συμπαθήσω. Τεχνικά το Magic Carpet II πλησιάζει το τέλειο. Υπέροχα σχεδιασμένα και χρωματισμένα γραφικά, με πολλή λεπτομέρεια και ποικιλία τα οποία πλαισιώνονται από έξοχο ήχο αλλά και πραγματικά απίστευτη κίνηση τόσο όσον αφορά την ταχύτητα όσο και την ομαλότητα της. Ο χειρισμός είναι σχετικά πολύπλοκος και θα δυσκολέψει αρκετούς στην αρχή αλλά είναι θέμα συνήθειας. Το σενάριο δεν έχει τίποτα αξιόλογο να επιδείξει αλλά εκεί που υπάρχει το πραγματικό πρόβλημα είναι στο gameplay. Οπως συμβαίνει με τη συντριπτική πλειοψηφία των γνήσιων shoot 'em ups βρήκα προσωπικά το Magic Carpet II βαρετό αλλά σαφώς καλύτερο και πλουσιότερο από το πρώτο μέρος.

MAGIC CARPET 2

Ε ποτέ! Δεν είναι κατάσταση αυτή λοιπόν. Αυτή η εταιρεία που ακούει στο όνομα Bullfrog έχει βαλθεί να μας τρελλάνει. Μέσα σε ένα εξάμηνο, αυτό που ακολουθεί, οι υπεύθυνοι της εταιρείας προσπαθούν να ρίξουν στην αγορά τόσους τίτλους όσους σχεδόν έχουν εκδόσει τα τελευταία δυο χρόνια. Δηλαδή για όνομα πια ... Σχεδόν σε όλα τα previews, δισκέττες και CD σχεδόν οποιουδήποτε περιοδικού του χώρου υπάρχει σχεδόν πάντα μια αναμενόμενη κυκλοφορία της Bullfrog. Τι έγινε παιδιά; Πιάσαμε την καλή, γλυκαθήκαμε και αποφασίσαμε να το ξεφτιλίσουμε; Εδώ που τα λέμε εγώ προσωπικά δεν τραβάω απολύτως κανένα ζόρι αλλά είναι γνωστό πιστεύω ότι εννιά στις δέκα φορές η ποσότητα είναι εις βάρος της ποιότητας. Ελπίζω να βγώ ψεύτης αλλά δυστυχώς έχω ένα πολύ κακό προαίσθημα για αυτήν την περίπτωση. Δεν έχω βέβαια αποδείξεις ακόμα και ελπίζω να μην αποκτήσω ποτέ, άλλωστε συμπαθώ ιδιαιτέρως την εταιρεία που μας χάρισε το υπέροχο Syndicate, αλλά πιστεύω ότι όφειλα να σας προειδοποιήσω. Οπως λέει πολύ σοφά ο ελληνικός λαός "όπου ακούς πολλά κεράσια κράτα και μικρό καλάθι". Δεν ξέρω τι με έχει πιάσει τον τελευταίο καιρό και έχω την έντονη επιθυμία να γκρινιάξω με την παραμικρή ευκαιρία. Φταίει το φεγγάρι μάλλον ... Τέλος πάντων, ελπίζω η Bullfrog να είναι η δέκατη περίπτωση και να αποτελέσει την εξαίρεση που θα επιβεβαιώσει τον κανόνα. Η νεκροψία θα δείξει! Ασε τα σάπια Δημόπουλε και μπες στο θέμα (τάδε έφη κάποια γνωστή μου, άσχετο!). Το θέμα μας λοιπόν αυτή τη φορά είναι η πιο καινούρια παραγωγή της προαναφερθείσας εταιρείας που ακούει στο όνομα (surprise, surprise!) Magic Carpet 2. Λόγω της γνώμης που έχω για το πρώτο παιχνίδι πιστεύω ότι η υπόθεση σηκώνει ακόμα έναν πρόλογο με τη μορφή μικρής ιστορικής αναδρομής και αναχρονισμένου review. Πριν από σχεδόν ένα χρόνο, κάτι λιγότερο αν δεν με απατά η μνήμη μου, κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι το οποίο έκανε αρκετά μεγάλο πάταγο. Αναφέρομαι φυσικά στο περιβόντο Magic Carpet. Ωραία μέχρι εδώ. Και τι έγινε δηλαδή; Αυτό που έγινε είναι ότι το παιχνίδι απέσπασε περισσότερη προσοχή και πήρε, παγκοσμίως τολμώ να ομολογήσω, καλύτερες κριτικές απ' ότι προσωπικά πιστεύω ότι άξιζε. Επρόκειτο για ένα απλό shoot 'em up με τεράστια δυσκολία στο χειρισμό, αρκετά δύσκολο gameplay, ελάχιστη ποικιλία και ουσία αλλά και τεχνικές καινοτομίες οι οποίες κατάφεραν να εντυπωσιάσουν πολύ κόσμο. Ολα αυτά βέβαια



είναι καθαρά προσωπική άποψη. Σε τελική ανάλυση δε με υποχρεώνει κανείς να παίζω παιχνίδια που δε γουστάρω, χαίρομαι όπως καταλαβαίνετε που δε με βάλαν να κάνω εγώ το review. Αυτό που με εξοργίζει πάντως και κάνω όλον αυτό τον πρόλογο είναι ότι παιχνίδια σαν το Magic Carpet λαβαίνουν τέτοιες κριτικές και all-time-classics όπως το Ravenloft: Strahd's Possession και το Shadow of the Comet σχεδόν "θάβονται"! Και φυσικά αναφέρομαι σε πολύ γνωστό ξένο περιοδικό του χώρου. Τώρα θα μου πείτε, όλος ο κόσμος δεν ξέρει τι του γίνεται και εσύ μόνο έχεις δίκιο; Οχι βέβαια. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι μου φαίνεται πως το promotion που γίνεται στο εξωτερικό κυρίως δεν είναι και τόσο "καθαρό" και ο νοών νοείτο ... Δεν καταλάβατε; Ε λοιπόν θα το πω όσο πιο ξεκάθαρα μπορώ. Εχω την αισχρή εντύπωση ότι κάποιοι, κάπου, κάποτε "σπρώχνουν" χρήματα και λαβαίνουν ευνοϊκές κριτικές. Τέλος πάντων, δε θέλω να γίνω κακός και σταματώ εδώ αλλά ορισμένες φορές εξοργίζομαι τόσο με την αδικία που επικρατεί στον χώρο που δεν ξέρω τι γράφω! Α, και να ξεκαθαρίσω κάτι. Το Magic Carpet δεν αποτελεί την πραγματική αιτία του ξεσπάσματος μου, πρόκειται για μια ακόμη από τις πολλές αφορμές. Δε λέω ότι είναι κακό παιχνίδι (εμένα δε μου άρεσε, άσχετο!) απλά δε νομίζω ότι άξιζε να προβληθεί τόσο εις βάρος κάποιων άλλων κατά τη γνώμη μου καλύτερων παραγωγών. Πάμε όμως τώρα στο θέμα μας πριν μου ζητηθεί από τη διεύθυνση να περάσω από το λογιστήριο ... Πλάκα κάνω! Πάμε λοιπόν στο Magic Carpet II. Αν το δει κανείς ουδέτερα πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι. Κατ' αρχήν η τεχνική που χρησιμοποιεί είναι σχεδόν άψογη. Τα γραφικά είναι σχεδόν τέλεια και αποτελούν σαφέστατη βελτίωση των γραφικών του πρώτου παιχνιδιού. Η λεπτομέρεια αλλά και η ποικιλία των χρωματισμών είναι αρκετά βελτιωμένη ενώ η κίνηση είναι εκπληκτικά ομαλή και γρήγορη αν αναλογιστεί κανείς την ποιότητα των γραφικών. Ο χώρος που κινείστε είναι εκπληκτικά σχεδιασμένος, τα κτίρια βρίθουν από λεπτομέρεια ενώ οι αντίπαλοι σας πραγματικά ξαφνιάζουν με την ποικιλία και τη λεπτομέρεια τους. Πραγματικά το Magic Carpet II αποτελεί μια οπτική πανδαισία λεπτομέρειας, χρωμάτων και υπέροχης κίνησης που εμένα προσωπικά με σόκαρε! Ασε δε από την άλλη τον ήχο. Πολύ όμορφες μουσικές τόσο σε ποικιλία όσο και σε ποιότητα ενώ τα ηχητικά είναι κάτι παραπάνω από λειτουργικά. Είναι πραγματικά άψογα! Τεχνικά λοιπόν το Magic Carpet II τα καταφέρνει κάτι παραπάνω από καλά. Σχεδόν άριστα! Πάμε παρακάτω. Σεναριακά το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν έχει να μου πεί απολύτως τίποτα. Υπάρχει ένα υποτυπώδες σεναριακό υπόβαθρο το οποίο είναι γνωστό από την αρχή και δεν εξελίσσεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Βλέπετε μια σχετικά κατατοπιστική εισαγωγή και ανάμεσα στις "αποστολές" παρακολουθείτε κάποια υπέροχα τεχνικά cut-scenes τα οποία όμως δεν προωθούν τη σεναριακή εξέλιξη, την πλοκή. Τίποτα σπουδαίο λοιπόν σ' αυτόν τον τομέα. Οχι βέβαια ότι περίμενα κάτι καλύτερο από ένα παιχνίδι το οποίο ασχολείται με τη θεματολογία των παραμυθιών της Χαλιμάς. Μόνο ένα Quest for Glory II: Trial by Fire είχε τέτοια θεματολογία και κατάφερε να μου κρατήσει το ενδιαφέρον. Δε γουστάρω τέτοια θέματα, πως να το κάνουμε! Πάμε τώρα στο χειρισμό. Περίεργα πράγματα είδα εδώ. Οσο απλή μπορούσε να κάνει την κατάσταση η πραγματικά υπέροχη κίνηση τόσο πολύπλοκη την κάνει ο περίεργος χειρισμός. Την ταχύτητα και τη γενική κατεύθυνση του μαγικού χαλιού σας τη δίνετε με το πληκτρολόγιο ενώ διευθύνετε την πτήση σας με το ποντίκι, τρόπος όχι ιδιαίτερα ακριβής. Αφήστε καλύτερα τα υπόλοιπα κουμπιά που καλείστε να χρησιμοποιήσετε για να επιλέξετε ποιά spells θα κάνετε ή οτιδήποτε άλλο. Προσωπικά αν ήθελα να παίξω εξομοιωτή δε θα επέλεγα σίγουρα κανένα Magic Carpet. Θα προτιμούσα κάτι πιο σύγχρονο και



τεχνολογικό. Πάμε και στο gameplay. Βαρετά πράγματα. Σκοτώνετε αντιπάλους, μαζεύετε το mana που σας δίνουν και χτίζετε όσο το δυνατόν ισχυρότερο κάστρο. Ενα μείγμα κλασσικού shoot 'em up αρκετά υψηλής ποιότητας και των στοιχειωδών αρχών ενός παιχνιδιού στρατηγικής. Sorry Bullfrog αλλά προσωπικά δεν με έπεισε.

Υ.Γ. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό manual.

ΓΡΑΦΙΚΑ:	95%
ΑΝΤΟΧΗ:	65%
ΗΧΟΣ:	90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αψογο τεχνικά αλλά...

ΓΕΝΙΚΑ 80%

GAME REVIEW

HOUSE	MAXIS
FORMAT	PC CD ROM
TEST	486DX40, SB PRO
REQUIREMENTS	486/8MB RAM

Του **Derek dela Fuente**

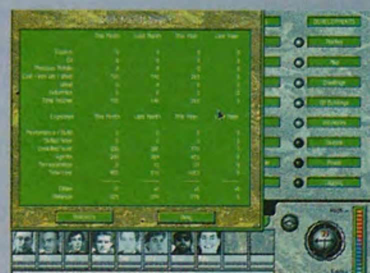
Είναι τεράστιο, γεμάτο ιδέες και πλοκή που συναρπάζει. Τα πάντα εξαρτώνται από τις αποφάσεις που θα παίρνετε και από τον τρόπο που θα αντιμετωπίζετε τις διάφορες καταστάσεις. Είσαστε σε ένα νησί που πρέπει να διατηρήσει τις φυσικές του ομορφιές, σε ένα νησί που πρέπει να μείνουν ανέγγιχτες η χλωρίδα και η πανίδα, σε ένα νησί όμως που πρέπει να υπάρξει παράλληλα βιομηχανική ανάπτυξη τα πράγματα δεν θα είναι καθόλου εύκολα για εσάς. Δεχτείτε την πρόκληση και αποδείξτε το πόσο καλός και έξυπνος επιχειρηματίας είστε...

SIM ISLE

Missions In The Rainforest

Ενας από τους πρώτους εξομοιωτές που δημιουργήθηκε από προγραμματιστές "out of house". Η εταιρία ονομάζεται Intelligent Games και έχει στο ενεργητικό της παιχνίδια όπως το Ticondero και το Waterworld the Strategy game. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι η πρωτότυπη οπτική αλλά και η επιλογή στο τρόπο του παιξίματος αφού εκτός από τον κλασικό τρόπο με τον οποίο παίζεται ένας εξομΘιωτής αυτή τη φορά μπορεί ο παίκτης να κάνει ότιδήποτε του φαίνεται ότι είναι λογικό και μετά να παρακολουθήσει τις αποφάσεις του να παίρνουν σάρκα και οστά στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Επιλέγετε εσείς τις διάφορες παραμέτρους και φροντίστε να το κάνετε με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να έχετε εναλλακτικές λύσεις και να μην είστε υποχρεωμένοι αργότερα να ακολουθήσετε κάποια συγκεκριμένη. Το παιχνίδι παίζεται σε δύο επίπεδα. Μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας ζωντανό περιβάλλον, τα δικά σας κτίρια, να ισορροπήσετε τις δυνάμεις της φύσης στον δικό σας τρόπο παιχνιδιού και ενάντια στους αντιπάλους που ο υπολογιστής εξαπολύει εναντίον σας. Αυτοί θα τρομοκρατήσουν τους κατοίκους των περιοχών σας και γενικά θα προσπαθούν να σας κάνουν την ζωή δύσκολη βάζοντας σας συνεχώς εμπόδια σε οτιδήποτε θέλετε να κάνετε. Στην βάση της οθόνης θα βρείτε ένα σύνολο από ικανούς πράκτορες τους οποίους επιλέγετε και τους στέλνετε σε διάφορες αποστολές. Ο καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και ικανότητες για αυτό θα πρέπει να στέλνετε κάθε φορά τον κατάλληλο στην κάθε αποστολή. Κάνοντας ένα click στο αντίστοιχο εικονίδιο θα έχετε πλήρη ενημέρωση για το τι μπορεί να κάνει ο καθένας. Μία καλή τακτική είναι να "καθαρίσετε" κάποιες περιοχές του δάσους και να κτίσετε ξενοδοχεία για τους τουρίστες οι οποίοι θα φέρουν σε εσάς το εισόδημα που χρειάζεστε για τους δικούς σας σκοπούς. Φυσικά τίθενται ζητήματα οικολογικά αλλά αυτό που θα σας απασχολήσει σε αυτή τη φάση είναι η καθαριότητα του χώρου γενικά αφού είναι βέβαιο ότι οι τουρίστες όλο και κάποια σκουπίδια θα αφήνουν εδώ και εκεί. Εδώ λοιπόν αναλαμβάνει κάποιος από τους πράκτορες σας τον οποίο επιφορτίζετε με την αποστολή να καθαρίσει ότι οι τουρίστες αφήνουν πίσω τους... Τα τρισδιάστατα γραφικά αλλά και γενικά η όλη αίσθηση του παιχνιδιού, με την πρωτότυπη παρουσίαση, είναι κάτι που δεν έχουμε συνηθίσει σε παιχνίδια του είδους και συνεπώς θα έχει αρκετό ενδιαφέρον. Το σενάριο λέει ότι έχετε κάτω από μερική κατοχή ένα νησί (υπάρχουν δώδεκα) και μέσω













των πρακτόρων κάνετε κάθε είδους παρεμβάσεις στην επιφάνεια του. Τους στέλνετε για εξερεύνηση και τελικά τους αναθέτετε το κτίσιμο κωμοπόλεων ή ακόμη και ολόκληρων πόλεων. Μπορείτε επίσης να παίξετε το παιχνίδι από την οικολογική του άποψη η οποία είναι και πολύ ενδιαφέρουσα. Πολύ σοβαρή θα είναι η προσπάθεια διατήρησης της φυσικής ισορροπίας. Αν για παράδειγμα υπάρχει μία διαρροή πετρελαίου από ένα πλοίο πρέπει να προλάβετε πριν η πετρελαιοκηλίδα αρχίσει να καταστρέφει και να μολύνει το περιβάλλον. Το κλειδί στη όλη υπόθεση είναι η σωστή τοποθέτηση αναλόγως και των προσόντων των διαφόρων πρακτόρων. Θα πρέπει να κτίζουν, να φροντίζουν να λειτουργούν όλα σωστά σε μία πόλη και να κρατούν σωστούς ρυθμούς την παραγωγή όπως τέλος και να εκμεταλλεύονται τις φυσικές πηγές ενέργειας και πρώτων υλών του νησιού. Για παράδειγμα, αφού χρησιμοποιείτε τα δέντρα για να παράγετε χαρτί θα πρέπει παράλληλα να φροντίζετε και για την αναπλήρωση των κατεστραμμένων δέντρων με καινούργια. Θα πρέπει πάντα να σκέφτεστε ένα βήμα μπροστά... Εχοντας στην διαθεσή σας μία μεγάλη ποικιλία φυσικών πηγών μπορείτε να επιλέξετε το τι ακριβώς θα κάνετε. Μπορείτε να φτιάξετε ορυχεία, να δημιουργήσετε φυτείες και να κατασκευάσετε διάφορα πράγματα. Είναι ένα παιχνίδι που η φιλοσοφία του είναι ίδια με αυτή του Sim City μόνο που τώρα απλώς αλλάζουν οι παράμετροι και τα δεδομένα. Στην αρχή έχετε ένα περιορισμένο αριθμό πρακτόρων αλλά αυτός αυξάνεται όσο προχωράτε. Υπάρχουν πολλά που μπορείτε να κάνετε όπως το να σώσετε κάποιο ζώο του οποίου το είδος απειλείται με εξαφάνιση ενώ πρέπει επίσης να φροντίζετε να είναι οι ντόπιοι ευχαριστημένοι. Σημαντικός παράγοντας στην εξέλιξη του παιχνιδιού είναι το να έχετε στην κατοχή σας τα αεροδρόμια. Εκτός από τους τρεις χάρτες έχετε στην διαθέση σας και μία συνολική εικόνα του νησιού η οποία σας δίνει την δυνατότητα όχι μόνο να έχετε ολοκληρωμένη άποψη των εργασιών που κάνετε αλλά και να βλέπετε το τι άλλο συμβαίνει όπως το μέχρι που έχει φτάσει η πετρελαιοκηλίδα που λέγαμε πριν... Υπάρχουν πολλές υποαποστολές ενώ έχετε την δυνατότητα να βλέπετε το πόσο καλά τα πάτε με την βοήθεια μίας ειδικής ένδειξης. Υπάρχει ένα ημερολόγιο στο οποίο καταγράφονται οι εργασίες που κάνετε αλλά που σας βοηθά κιόλας αφού σας παρέχει φωτογραφίες και πληροφορίες για διάφορα θέματα που σας αφορούν, σας δίνει εξηγήσεις για το πως κατέληξε μία απόφαση ή μία ενέργεια που κάνατε και γιατί, σας δίνει στοιχεία για ζώα και τέλος σας δίνει συμβουλές αλλά και τρόπους να ξεπεράσετε κάποιες δυσκολίες. Επίσης μην κάνετε συνεχώς τα ίδια πράγματα γιατί το πρόγραμμα θα αλλάξει από μόνο του τα δεδομένα. Το ξεκίνημα του παιχνιδιού θα σας βρει με ένα εντελώς "γυμνό" νησί στο οποίο κατοικεί μεγάλος πληθυσμός και έτσι οι προκλήσεις θα είναι πολλές και ποικίλες. Σε κάποιες θα υποχρεωθείτε να σώσετε ένα τροπικό δάσος από την ολική καταστροφή ενώ σε κάποιες άλλες θα πρέπει να φροντίζετε έτσι ώστε τα εργοστάσια και οι διάφορες εργασίες οι οποίες πρέπει να γίνουν να μην αποβαίνουν σε βάρος του φυσικού πλούτου του νησιού. Πολλές στατιστικές πληροφορίες θα βρείτε μέσα στα πολλά menu του παιχνιδιού. Οπως καταλαβαίνει κάποιος εύκολα πρόκειται για ένα παιχνίδι με τεράστιο βάθος το οποίο θα σας κρατήσει ζωντανό το ενδιαφέρον για πάρα πολύ. Αν και το interface του παιχνιδιού θα σας δυσκολέψει στην αρχή μετά από λίγη ώρα εξάσκησης θα εξοικειωθείτε μαζί του. Τα γραφικά θα μπορούσαν να έχουν δουλευτεί καλύτερα αλλά η γενική εντύπωση που δίνεται, την στιγμή που κυκλοφορούν στη αγορά τόσο πολλοί εξομοιωτές, είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι με γερό και δεμένο σενάριο το οποίο παρουσιάζεται με μία διαφορετική προσέγγιση και δίνει φυσικά νέο ενδιαφέρον σε αυτό το είδος των παιχνιδιών.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%

ΑΝΤΟΧΗ: 90%

ΗΧΟΣ: 65%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 75%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Φτιάξτε τον δικό σας επίγειο παράδεισο...

ΓΕΝΙΚΑ 80%

INTERVIEW

Μία συνέντευξη με ανθρώπους της Microsoft είναι πάντα καλοδεχούμενη από όλους. Πόσο μάλλον στην δική μας περίπτωση που το αντικείμενο της συνέντευξης με το στέλεχος της κορυφαίας εταιρίας PAUL TOLLET έχει να κάνει με τα σχέδια της εταιρίας για την δημιουργία καινούργιων παιχνιδιών.

Του **Derek dela Fuente**

Η MICROSOFT ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ Η ΜΗΠΩΣ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΟ ΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ; ΓΙΑΤΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΕΙΣΧΩΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΟΜΕΑ;

Θα απαντήσω πρώτα στη δεύτερη ερώτηση. Αυτή τη στιγμή το μεγαλύτερο μέρος των πωλήσεων προϊόντων software τόσο στην Μεγάλη Βρετανία όσο και στην Ευρώπη έχει να κάνει με παιχνίδια. Είναι προφανές ότι η συγκεκριμένη αγορά είναι τεράστια. Η Microsoft έχει ήδη τη δική της ομάδα δημιουργίας παιχνιδιών χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν συνεργαζόμαστε και με εξωτερικούς δημιουργούς. Η επένδυση του μέλλοντος βρίσκεται στο συνδυασμό αυτών των δύο. Θα αυξήσουμε το μέγεθος της δικής μας ομάδας αλλά θα δουλεύουμε παράλληλα και με τρίτους. Η βάση της ομάδας μας βρίσκεται στις ΗΠΑ αλλά υπάρχουν δώδεκα περίπου ξεχωριστές ομάδες οι οποίες δουλεύουν για εμάς στον τομέα των παιχνιδιών στην Μεγάλη Βρετανία.



ΘΑ ΕΠΙΚΕΝΤΡΩΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ ΣΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟΧΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΜΙΑΣ ΟΡΙΣΜΕΝΗΣ ΑΓΟΡΑΣ 'Η ΝΑ ΕΛΠΙΖΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΚΑΛΥΠΤΟΥΝ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ;

Προφανώς αντικειμενικός μας σκοπός είναι να φτιάξουμε παιχνίδια όλων των ειδών. Υπάρχουν βέβαια ορισμένοι τομείς στους οποίους είμαστε ήδη πολύ δυνατοί. Τα Flight Simulator και Space Simulator είναι από τους κορυφαίους μας τίτλους οι οποίοι φυσικά πούλησαν και ανάλογα. Το τελευταίο μας παιχνίδι ονομάζεται Fury και είναι ένα Shoot'em up, όπως βλέπετε λοιπόν προσπαθούμε να κινηθούμε σε όλους τους χώρους.

ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΕΛΑΧΙΣΤΑ Η MICROSOFT ΣΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙ

ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ ΣΕ ΑΥΤΕΣ ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΟ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ;

Πρέπει να παραδεχτώ ότι οι δύο αγορές έχουν πολλά κοινά στοιχεία. Η αγορά που πραγματικά διαφέρει από τις υπόλοιπες είναι η Ιαπωνική και πρόσφατα ανακοινώσαμε την συνεργασία μας με την εταιρεία Infobank η οποία ειδικεύεται σε παιχνίδια που απευθύνονται στην Ιαπωνική αγορά. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι η ίδια η Infobank παραμελεί την Ευρώπη και τις ΗΠΑ.

Η MICROSOFT ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΤΟΥΣ INTERACTIVE ΤΙΤΛΟΥΣ ΤΙΣ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΙΔΡΥΘΕΙΣΑ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΤΟΥ S.SPIELBERG. ΠΩΣ ΑΥΤΗ Η ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΗΣΕΙ ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΜΕ ΤΗΝ ΘΥΓΑΤΡΙΚΗ ΤΗΣ MICROSOFT (HOME RANGE);

Τα σχέδια μιλάνε για την δημιουργία για λογαριασμό της Microsoft από την εταιρεία του Spielberg προγραμμάτων γενικού ενδιαφέροντος και όχι μόνο παιχνιδιών. Αυτά τα προϊόντα θα φθάνουν τελικά στην αγορά με την ετικέτα Home Range.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΙΝΗΘΕΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ON-LINE INTERACTIVE GAMES;

Παρακολουθούμε προσεκτικά τα όσα εξελίσσονται στην on-line αγορά αφού άλλωστε πρόσφατα δημιουργήθηκε και το δίκτυο της εταιρείας μας. Οι δυνατότητες για on-line παίξιμο είναι κάτι που πραγματικά που μας απασχολεί πολύ σοβαρά. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν κάποια τεχνικής φύσης θέματα όπως η ταχύτητα των πληροφοριών μέσα από τα δίκτυα. Είναι ευκολότερο και ταχύτερο αυτή τη στιγμή η τοποθέτηση των παιχνιδιών στα CD. Βέβαια η τεχνολογία εξελίσσεται ραγδαία και φυσικά εμείς δεν θα μείνουμε απαθείς.

ΠΟΙΟ ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ ΤΟ ΣΤΑΝΤΑΡ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΕΙ ΣΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ SOFTWARE;

Μία σοβαρή λύση αυτή τη στιγμή είναι ένας Pentium με 8MB RAM και 2xCD-ROM. Στον επόμενο χρόνο δεν προ-



βλέπω θεαματικές αλλαγές. Ισως μόνο την μετακίνηση της μνήμης στα 12MB.

ΘΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΗΣ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΠΡΟΣΧΩΡΩΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ; ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΜΙΑ ΤΕΤΟΙΑ ΑΛΛΑΓΗ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ Η ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΕΒΛΕΠΑΝ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ;

Αυτή είναι μία καταπληκτική ερώτηση. Η Microsoft έχει ένα συγκεκριμένο προφίλ στην αγορά υπολογιστών και μία πολύ καλή φήμη που αφορά την παραγωγή αξιόπιστων προϊόντων όπως η Encarta. Ο τομέας των παιχνιδιών είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον με μεγάλα περιθώρια αφού λειτουργεί σε ένα τόσο μεγάλο πεδίο και με τόσο ελεύθερο τρόπο που θυμίζει έντονα αναρχικό τρόπο οργάνωσης. Ισως η ενασχόλησή μας με τα παιχνίδια να κάνει ορισμένους να αλλάξουν τη γνώμη τους για εμάς. Οι δικοί μας στόχοι είναι να επεκτείνουμε και άλλο τον τομέα παιχνιδιών. Ο τρόπος που θα γίνει αυτό δεν είναι άλλος από την ποιότητα που θα παρουσιάζουμε στα παιχνίδια μας. Οταν ο κόσμος δει αυτά τα παιχνίδια θα αναθεωρήσει τις όποιες αρχικές του απόψεις για την αλλαγή αυτή της εταιρείας.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ;

Δεν υπάρχει κάτι προς το παρόν και αυτό γιατί έχουμε ρίξει το βάρος μας στην δημιουργία της ομάδας ανάπτυξης. Πιστεύω όμως ότι πολύ σύντομα θα δημιουργηθούν παιχνίδια και αν μάλιστα καταφέρουμε να έχουμε δύο από αυτά μέσα στα top ten τους επόμενους μήνες θα έχουμε πλησιάσει τους στόχους μας.

GAME REVIEW

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC WINDOWS CD ROM
TEST	486DX/40, 4xCD ROM Compro Pro
REQUIREMENTS	486DX/33, 2x CD-ROM, 8MB RAM, WINDOWS 3.1

Του **Shadow Caster**

Ενα παιχνίδι το οποίο διαφημίστηκε αρκετά και δε μπορώ να πω ότι με απογοήτευσε. Υπέροχα γραφικά, πολύ καλός ήχος και σχετικά απλός χειρισμός πλαισιωμένα από ένα αρκετά καλό σενάριο. Υπάρχουν όμως και μερικά προβλήματα. Οι γρίφοι είναι πολύ αποσπασματικοί και δύσκολοι ενώ γενικότερα θυμίζουν περισσότερο puzzle game παρά adventure. Γενικά όμως είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, αν και ιδιαίτερα δύσκολο όμως, το οποίο δυστυχώς δε μπορεί να συγκριθεί με τα μεγαθήρια του χώρου που κυκλοφορούν αυτή την εποχή.

DAEDALUS ENCOUNTER

Το έτος 2135, τελευταίες ημέρες του πρώτου διαπλανητικού πολέμου. Ονομαζόσαστε Casey O' Bannon και υπηρετείτε στο TAS Talon διαπλανητικό αναχαιτιστικό. Πιλότος του σκάφους είναι η Υποσμηναγός Ariel Matheson, μια σκληρή και έμπειρη αξιωματικός η οποία συνηθίζει να ακολουθεί τους κανόνες. Συγκυβερνήτης είναι ο ανθυποσμηναγός Zack Smith ο οποίος έχει καταφέρει, απόλυτα δικαιολογημένα, να αποκτήσει τη φήμη ενός γενικά απείθαρχου και φασαριόζου αξιωματικού. Μιλάμε για "αγία τριάδα" δηλαδή! Παρ' όλα αυτά οι τρείς σας είσαστε πολύ καλοί φίλοι και σύντροφοι από την εποχή της Ακαδημίας ακόμα. Ολα ξεκίνησαν στην τελευταία σας περιπολία κοντά στον Phalanx Prime. Ενα σμήνος από μαχητικά των Vakkar βγήκε ξαφνικά από το υπερδιάστημα και σας επιτέθηκε με τρομερή μανία. Στη μάχη που ακολούθησε καταφέρατε να καταστρέψετε δύο αντίπαλα σκάφη πριν το σκάφος σας κτυπηθεί άσχημα και αναγκαστείτε να το εγκαταλείψετε. Το τελεταίο πράγμα που θυμόσαστε από το όλο συμβάν είναι ένα τεράστιο κομμάτι από κάποιο αντίπαλο σκάφος να κτυπάει το θαλαμίσκο διαφυγής σας ... Ξυπνάτε δύο μήνες αργότερα και μαθαίνετε τα ευχάριστα νέα. Ο πόλεμος μεταξύ των Vakkar και των γήινων έχει επιτέλους τελειώσει αλλά δυστυχώς δε μπορείτε να πανηγυρίσετε το γεγονός δεόντως για έναν πολύ απλό λόγο. Το μόνο που έχει διασωθεί από το σώμα σας είναι ο εγκέφαλος σας ο οποίος έχει τοποθετηθεί σε ένα ειδικό αυτόνομο κέλυφος, κάτι σαν probe. Οι φίλοι σας δεν είναι πλέον στις τάξεις του γήινου στόλου και έχουν ιδιοκατασκευάσει ένα σκάφος διάσωσης και περισυλλογής. Πριν ξεκινήσουν να βγάλουν χρήματα μαζεύοντας τα σκάφη που πριν λίγο καιρό ακινητοποιούσατε όλοι μαζί, κατάφεραν να "αποσπάσουν" το πειραματικό σας κέλυφος από τα χέρια των γιατρών. Ετσι λοιπόν είσαστε και πάλι και οι τρείς μαζί (σχεδόν τρείς τουλάχιστον!) και ξεκινάτε μια αναζήτηση πλούτου και όχι δόξας πλέον. Ομως τα πράγματα κάπου θα πάνε στραβά. Βλέπετε οι άνθρωποι και οι Vakkars δεν είναι οι μοναδικοί κάτοικοι του γαλαξία ... Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα στη νέα αυτή παραγωγή της Virgin. Καλό το σενάριο, δε μπορώ να πω, με αρκετή δόση πρωτοτυπίας και αρκετή φαντασία. Και απ' όσο έχω καταφέρει να προχωρήσω το πολύ δύσκολο αυτό adventure για Windows (δυστυχώς!) το σενάριο εξελίσσεται και ξεδιπλώνεται αρκετά όμορφα. Κανένα παράπονο λοιπόν. Σίγουρα το σενάριο του Daedalus Encounter δε διεκδικεί Οσκαρ πρωτοτυπίας ή σεναριακού βάθους αλλά σίγουρα καταφέρνει να γοητεύσει και να κρατήσει τον παίκτη από την αρχή σχεδόν. Υπάρχει δυστυχώς όμως ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα. Ποιό είναι αυτό; Οι

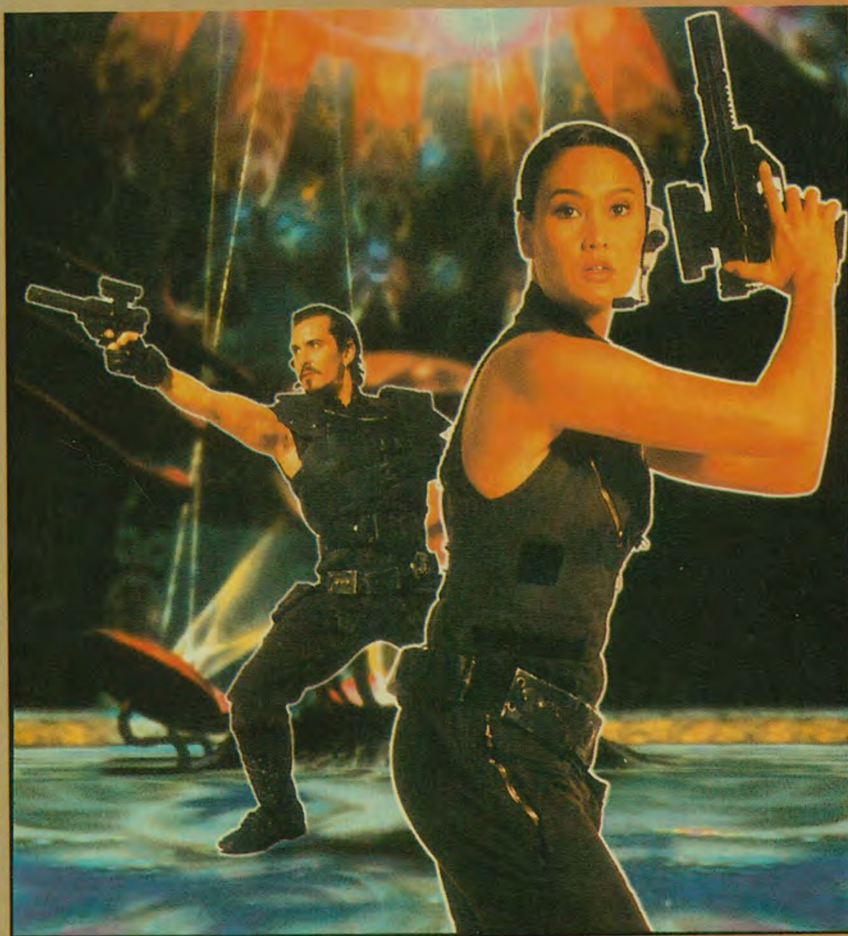




γρίφοι του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν είναι τρομερά δύσκολοι και χάνετε με το παραμικρό. Φυσικά μπορείτε πάντα να κάνετε save και load αλλά μέσα στο γενικότερα αργό περιβάλλον των Windows δεν είναι και ότι καλύτερο θα σας συνιστούσα για την υγεία των νεύρων σας! Επίσης οι γρίφοι είναι εκνευριστικά αποσπασματικοί και στην πλειοψηφία τους είναι περισσότερο puzzles παρά πραγματικοί, όμορφοι, adventuroειδείς γρίφοι. Κρίμα. Συν τοις άλλοις υπάρχουν εκνευριστικά arcades αλλά και γρίφοι όπου ο χρόνος που έχετε είναι απελπιστικά λίγος με αποτέλεσμα να εκνευρίζεστε χωρίς λόγο πολύ συχνά. Τουλάχιστον εγώ αυτό πάθαινα. Από την άλλη όμως η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά μυστηριακή ώστε να σας πεισμώνει και να θέλετε οπωσδήποτε να δείτε τι θα γίνει παρακάτω. Καλό αυτό βέβαια αλλά γιατί τόση δυσκολία; Δε νομίζω ότι υπήρχε ιδιαίτερος λόγος. Τέλος πάντων, πάμε να δούμε και τα τεχνικά σημεία του παιχνιδιού. Διχασμένη η κατάσταση. Κατ' αρχήν βέβαια εντελώς τεχνικά το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό. Πολύ υψηλής ποιότητας βίντεο, "στημένο" επάνω σε υπέροχα rendered backgrounds τα οποία μου έκαναν τρομερή εντύπωση τόσο με την τεράστια ποικιλία χρωματισμών και την τρομερή λεπτομέρεια όσο και με τη φαντασία με την οποία έχουν σχεδιαστεί οι διάφοροι χώροι. Πραγματικά έξοχοι. Κάπου εδώ όμως αρχίζουν τα προβλήματα. Όλη τη δράση τη βλέπετε σε ένα παράθυρο το οποίο καταλαμβάνει σχεδόν το ένα τέταρτο της οθόνης. Κάτι τέτοιο είναι αναμενόμενο σύμφωνα με τα δεδομένα των δυνατοτήτων για βίντεο που έχουν τα Windows με τα μηχανήματα και τις κάρτες γραφικών που επικρατούν στην αγορά αλλά δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ήδη πλησιάζουμε το τέλος του 1995. Πότε δηλαδή θα δούμε full screen video σε παιχνίδι για Windows; Και από την άλλη μεριά αφού τα Windows δε βγάζουν το πολυπόθητο αποτέλεσμα γιατί μας παιδεύουν και δεν δουλεύουν στο DOS; Ποτέ δε μπόρεσα να το καταλάβω αυτό. Τέλος πάντων. Οσον αφορά τον ήχο τώρα. Εξοχα. Πολύ υψηλής ποιότητας ομιλία και sampled ηχητικά εφφέ τα οποία κάνουν πολύ καλά τη δουλειά τους. Η δική μου κάρτα ήχου όμως συνάντησε πολλά προβλήματα στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Κάθε τρείς και λίγο η ομιλία σταματούσε και μετά από λίγο ξανάρχιζε με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνω τι γίνεται. Αυτά τραβάει όποιος αρκείται σε συμβατές κάρτες ήχου. Από την άλλη όμως δε μπορώ να καταλάβω, τόσο δύσκολο ήταν να βάλουν οι προγραμματιστές υπότιτλους για να μη βασανιζόμαστε άδικα; Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός. Υπάρχουν συγκεκριμένες λειτουργείες του probe σας και μπορείτε να εκτελέσετε μόνο αυτές που χρειαζόσαστε αλλά ίσως συναντήσετε κάποιο πρόβλημα με τα διάφορα φάσματα και χρώματα στα οποία λειτουργεί ο προβολέας σας. Αυτά τα ολίγα και για το Daedalus Encounter.







ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΑΝΤΟΧΗ: 80%	Καλό αλλά ... λίγο;
ΗΧΟΣ: 90%	ΓΕΝΙΚΑ 86%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 86%	

MEGA REVIEW

HOUSE VIRGIN
FORMAT PC CD ROM
TEST 486 DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486 DX/40, CD ROM

Του **Π. Δημόπουλου**

Ενα αρκετά διαφημισμένο παιχνίδι το οποίο κατά τα φαινόμενα έρχεται στην πλέον κατάλληλη εποχή. Μια εποχή ξεραΐλας μετά την ανοιξιάτικη έξαρση στα παιχνίδια του χώρου. Το Command & Conquer έρχεται να δώσει νέα ζωή στο χώρο της στρατηγικής και να θέσει νέα δεδομένα όσον αφορά το είδος αυτό των παιχνιδιών τα οποία έχουν μόνο φανατικούς φίλους. Μια πραγματικά φιλότιμη παραγωγή με άψογα τεχνικά στοιχεία, όμορφο σενάριο και μεστό, αν και πολύ δύσκολο, το οποίο γίνεται τρομερά εθιστικό μόλις ο παίκτης ασχοληθεί σοβαρά μαζί του και αντιληφθεί πως λειτουργεί πραγματικά το παιχνίδι. Μην το χάσετε είτε είστε λάτρης του είδους είτε απλά το συμπαθείτε. Δε συνίσταται στους αρχάριους όμως.

COMMAND AND CONQUER

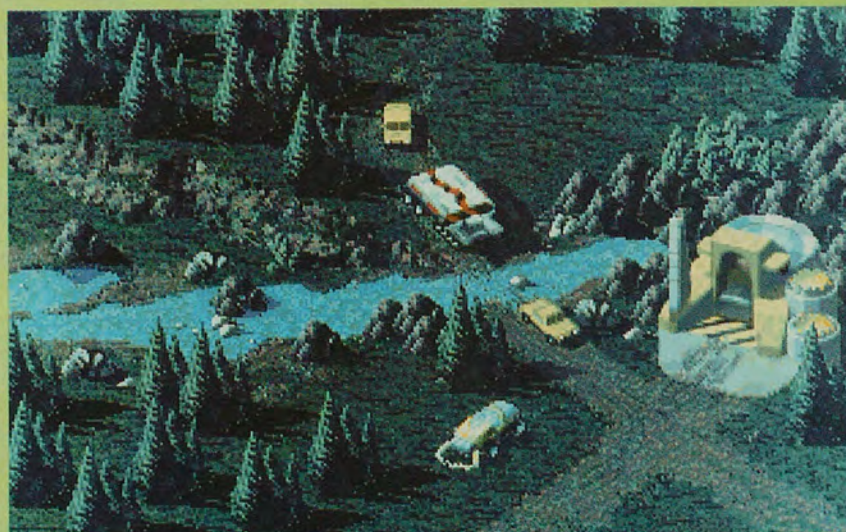
Πριν τρία χρόνια περίπου κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο έκανε πολύ μεγάλη εντύπωση στους λάτρεις του συγκεκριμένου χώρου. Το Dune II. Προσωπικά δε συμπάθησα ποτέ το συγκεκριμένο παιχνίδι, όσο και αν μου άρεσε το πρώτο μέρος, για δύο πολύ απλούς λόγους. Κατ' αρχήν το διάστημα και το απώτερο μέλλον δεν ήταν ποτέ από τα αγαπημένα μου θέματα, όχι ότι δε μου αρέσει απλά προτιμώ τους σύγχρονους στρατούς, ενώ από την άλλη πλευρά ήταν εκνευριστικά δύσκολο σχεδόν από το ξεκίνημα του. Είναι αλήθεια ότι έγιναν ομηρικοί καυγάδες με κάποιους γνωστούς μου για το κατά πόσο το Dune II πραγματικά άξιζε αλλά όλα αυτά ανήκουν πλέον στο παρελθόν. Η ίδια προγραμματιστική ομάδα που μας έδωσε το προαναφερθέν παιχνίδι ήρθε να μας αναστατώσει για μια ακόμη φορά ρίχνοντας στην αγορά το Command & Conquer. Αυτή τη φορά όμως τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Πρέπει να ομολογήσω ότι οι εικόνες που είδα πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού πραγματικά με ενθουσίασαν και με έκαναν να περιμένω ανυπόμονα την ημέρα που θα το έπιανα στα χέρια μου. Και αυτή η ημέρα επιτέλους ήρθε. Και τι ήταν αυτό που είδα; Πραγματικά δεν το πίστευα. Οσο με απογοήτευσε το Dune II τόσο με ενθουσίασε το C&C (όχι Music Factory βέβαια). Ομως η κατάσταση δεν ήταν τόσο απλή. Για να πω την αλήθεια στην αρχή ψιλοαπογοητεύτηκα από την τρομερή δυσκολία του παιχνιδιού αν και τα διάφορα interactives και η υπέροχη εισαγωγή με άφησαν με το στόμα ανοιχτό. Μόλις όμως κατάφερα να προχωρήσω αρκετά και το σενάριο του παιχνιδιού άρχισε να ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια μου κυριολεκτικά τρελάθηκα! Μια και αναφέρθηκα όμως στο σενάριο ας δούμε λεπτομερώς τι έχει αυτό να μας πεί.

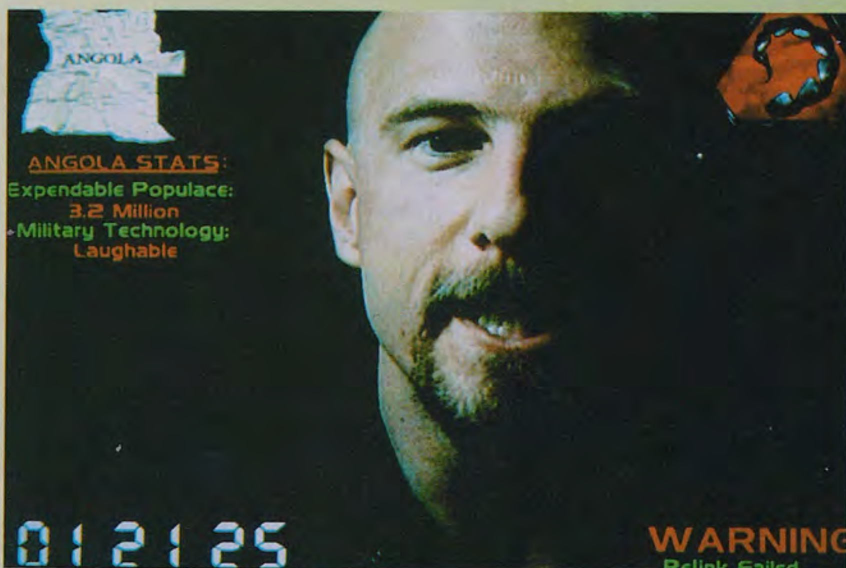
ΣΕΝΑΡΙΟ

Τι απίστευτα πράγματα είδαν τα μάτια μου και δεν μπορώ ακόμα να τα πιστέψω; Είναι γνωστό ότι τα παιχνίδια στρατηγικής δε φημίζονται γενικότερα για το σεναριακό τους βάθος. Είτε υπάρχει κάποιο υποτυπώδες φανταστικό σενάριο είτε βασίζονται σε ιστορικά γεγονότα και καταστάσεις τα οποία καλείστε να ανατρέψετε ξαναγράφοντας την ιστορία. Το συγκεκριμένο παιχνίδι ανήκει σαφέστατα στην πρώτη κατηγορία η οποία όμως δεν τύγχανε και της μεγαλύτερης εκτίμησης εκ μέρους μου. Μέχρι που έπιασα το C&C στα χέρια μου όμως. Ας δούμε όμως πως έχουν

ακριβώς τα πράγματα. Η υπόθεση που παιχνιδιού μας μεταφέρει λίγα χρόνια στο μέλλον. Μια περίεργη θρησκευτική (επιφανειακά τουλάχιστον) οργάνωση που ακούει στο όνομα Brotherhood of Nod έχει κάνει την εμφάνιση της και έχει καταφέρει να κερδίσει σε μεγάλο ποσοστό την εκτίμηση του κόσμου. Τα κομμουνιστικογενή ιδεώδη αυτής της οργάνωσης προξένησαν τεράστια αναταραχή και ανησυχία στους κόλπους των κρατών των πολυεθνικών εταιριών. Σαν αποτέλεσμα είχαμε την ίδρυση ενός στρατιωτικού οργανισμού που ακούει στο όνομα Global Defence Initiative και έχει σαν μοναδική αποστολή τον εκμηδενισμό της ισχύος της Nod η οποία όμως δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια. Εγιναν τεράστιες αγορά επιθετικών και αμυντικών εξοπλισμών με αποτέλεσμα η Nod να περάσει στο επίπεδο της παραστρατιωτικής και παρακρατικής οργάνωσης. Δημιουργήθηκαν στρατόπεδα εκπαίδευσης τρομοκρατών ενώ ο Cane, απόλυτος ηγέτης της Nod, κατόρθωσε να προσαρτήσει στην παράνομη οργάνωση του ολόκληρο το φάσμα της παγκόσμιας τρομοκρατίας αποκτώντας κατά συνέπεια τεράστια στρατιωτική δύναμη. Ολόκληρος αυτός ο φοβερός μηχανισμός τρομοκρατίας τροφοδοτείται με χρήματα τα οποία προέρχονται από την αποκλειστική εκμετάλλευση ενός περίεργου άγνωστου κρυσταλλικού φυτού το οποίο ακούει στο όνομα Tiberium, κάτι σαν το, γνωστό μας από τα δύο Dune, Spice. Πολύ σύντομα ξεκίνησε μεταξύ της GDI και της Nod ένας ακήρυκτος αλλά πολύ αιματηρός πόλεμος. Γρήγορα οι λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες έπεσαν στα χέρια της Nod ενώ τα πιο "πολιτισμένα" κράτη ζήτησαν τη βοήθεια της GDI. Η κλιμάκωση και γενίκευση της σύρραξης ήταν πλέον αναπόφευκτη όταν τα μέτωπα του πολέμου δημιούργησαν νέα σύνορα μεταξύ των κρατών που κατέχονταν από τη Nod και τα απελευθερωμένα κράτη της GDI σε όλες τις ηπείρους. Η κατάσταση γενικά σταθεροποιήθηκε χωρίς όμως να υπάρχει κάποιος ορατός νικητής και ηττημένος. Κάπου εδώ μπαίνετε εσείς στην εικόνα. Καλείστε να αναλάβετε το ρόλο του νεώτερου στρατηγού στις τάξεις είτε της GDI είτε της Nod. Εγώ προσωπικά προτιμώ τη GDI διότι θυμίζει περισσότερο την ειρηνευτική δύναμη του Ο.Η.Ε. και βασικά γιατί έχει πολύ καλύτερο εξοπλισμό. Ξεκινάτε λοιπόν και κερδίζετε σχετικά εύκολα τις πρώτες αποστολές αν και ο εξοπλισμός σας είναι αρκετά περιορισμένος. Κάπου εδω όμως αρχίζουν τα δύσκολα. Οσο προχωράτε στο παιχνίδι και έχετε όλο και περισσότερες επιτυχίες θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε, εκτός από την στρατιωτική ισχύ, και την πονηριά του Cane και των υπόλοιπων ηγετικών στελεχών. Για να καταλάβετε τη μαγκιά τους θα σας δώσω ένα παράδειγμα. Σε κάποια αποστολή καλείστε να υπερασπιστείτε ένα μικρό χωριό αντιμετωπίζοντας τις εισβάλουσες δυνάμεις της Nod. Μόλις τα καταφέρετε βλέπετε στην τη-







λεόραση ρεπορτάζ από ένα χωριό το οποίο υποτίθεται ότι ισοπεδώθηκε από τις δυνάμεις της GDI με αποτέλεσμα να σκοτωθούν όλοι οι κάτοικοι. Οι χορηγοί της GDI εκνευρίζονται αλλά και πανικοβάλλονται από τη έκταση της δημοσιότητας που παίρνει το θέμα και αποφασίζουν αιφνιδίως να διακόψουν τη χρηματοδότηση της οργάνωσης σας. Εσείς βέβαια βλέπετε, μέσω ενός πράκτορα που έχετε στο αρχηγείο της Nod, ότι ολόκληρο το ρεπορτάζ είναι σκηνοθετημένο και γυρισμένο μέσα σε ένα στούντιο. Ο υπόλοιπος κόσμος όμως δεν το ξέρει αυτό και έτσι η παγκόσμια κατακραυγή κατά των υποτιθέμενων ωμοτήτων της GDI κυριολεκτικά κοντεύει να διαλύσει την οργάνωση. Μεγάλη μαγκιά, μη μου πείτε; Αμφιβάλλω αν ακόμα και ο Εγκελς (υπεύθυνος προπαγάνδας στη ναζιστική Γερμανία) σε συνεργασία με τον ίδιο τον πρίγκιπα Μακιαβέλι θα μπορούσαν να συλλάβουν ένα τόσο σατανικό σχέδιο. Τέλος πάντων, καταφέρνετε χάρη στη γενναιότητα και την ικανή ανάπτυξη των στρατευμάτων σας να ξεπεράσετε και αυτόν τον σκόπελο. Ομως κάπου εδώ αρχίζουν τα πραγματικά δύσκολα. Εχετε προσωπική επαφή με τον ίδιο τον Cane ο οποίος σας λέει ότι ξέρει που βρισκόσαστε, ποιός είστε και τι κάνετε. Πρόκειται για μπλόφα ή μήπως έτσι είναι τα πράγματα και βρισκόσαστε πραγματικά σε άμεσο κίνδυνο; Ε όχι, δε θα σας πω διότι κατ' αρχήν δε θέλω να χαλάσω την πραγματικά εκπληκτική ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα υπέροχα και κατατοπιστικά interactives του παιχνιδιού και κατά δεύτερο λόγο διότι κάπου εδώ έχω σταματήσει λόγω του ότι έφτασε στα χέρια μου το τρομερό Phantasmagoria. Τι λέτε για το σενάριο του παιχνιδιού; Δεν είναι άψογο; Πριν και μετά από κάθε αποστολή υπάρχουν interactives που προωθούν συνεχώς την σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού και έτσι έχετε ένα κίνητρο παραπάνω να συνεχίσετε να παίζετε και όχι μόνο για τη νίκη σε κάθε αποστολή. Δεν έχουμε επανάληψη της σεναριακής γύμνιας που χαρακτηρίζει τα συνηθισμένα παιχνίδια στρατηγικής. Δεν πρέπει απλά να κερδίζετε την κάθε μάχη ώστε στο τέλος να κερδίσετε τον πόλεμο. Εδώ υπάρχουν μηχανορραφίες, δολοπλοκίες, πολιτικές παρεμβάσεις και κρίσεις και άλλα τέτοια όμορφα τα οποία εξωθούν το σενάριο του C&C σε επίπεδα πρωτόγνωρα για παιχνίδι στρατηγικής. Πραγματικά άψογο! Πάμε τώρα όμως να δούμε και τα τεχνικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι μοιρασμένα, τουλάχιστον στον τομέα των γραφικών. Κατ' αρχήν έχουμε τα interactives. Πραγματικά απίθανα, σίγουρα τα καλύτερα που έχω δεί σε παιχνίδι του είδους και ίσως από τα καλύτερα που έχω δεί τον τελευταίο καιρό. Οσοι χαρακτήρες εμφανίζονται στα interactives είναι κινηματογραφημένοι (το casting πάντως μπορούσε και ίσως έπρεπε να ήταν καλύτερο, υπάρχουν μερικές πραγματικά ηλίθιες φάτσες) ενώ το υπόλοιπο μέρος έχει εκπληκτικό σχεδιασμό και ακόμα καλύτερο animation. Το interactive με τα A-10 είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα που έχω δεί στη ζωή μου! Υπάρχει τουλάχιστον ένα cut scene για κάθε μια από τις αμέτρητες αποστολές οπότε δε μπορώ ούτε να φανταστώ τι έχουν ακόμα να δουν τα μάτια μου ... Πρέπει να ομολογήσω ότι ούτε τα τρομερά interactives του Armored Fist δεν είχαν καταφέρει να με εντυπωσιάσουν τόσο! Απίστευτα πράγματα. Και πάμε στα γραφικά του κυρίως παιχνιδιού. Εχετε παίξει Warcraft; Αν ναι τότε ξέρετε σε γενικές γραμμές τι είδους γραφικά έχει το Command & Conquer. Οσον αφορά τη λεπτομέρεια γενικά τότε πάει πολύ καλά. Το έδαφος στο οποίο κινείστε είναι πολύ λεπτομερές με βράχια, δένδρα, σπίτια, δρόμους και ότι θα περίμενε κανείς να δεί σε ένα εξοχικό τοπίο. Το σύστημα απεικόνισης είναι γνωστό από το Warcraft. Ο χάρτης και γενικότερα το πεδίο είναι μαυρισμένο και όσο προχωράτε φωτί-

ζεται όσο φτάνει το οπτικό σας πεδίο. Και πάμε στα sprites των οχημάτων. Αυτό που με χαροποίησε ιδιαίτερα είναι ότι τα οχήματα που έχετε στη διάθεση σας είναι, κατά την πλειοψηφία τους, άρματα και οχήματα υπαρκτά που υπάρχουν στις τάξεις του αμερικανικού στρατού. M1A1 Abrams, Humvees, M113 APCs, M3 Bradleys (αν και αυτά τα έχει δυστυχώς μόνο η Nod) αλλά και διάφορα εντελώς φανταστικά οχήματα τα οποία όμως ευτυχώς δεν απέχουν και τόσο από την πραγματικότητα. Η λεπτομέρεια των sprites είναι ικανοποιητική αν και το μέγεθος τους είναι αρκετά μικρό για ευνόητους λόγους. Κυρίως λόγω του ότι πρέπει να φαίνεται στην οθόνη όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος του χάρτη. Πάντως η λεπτομέρεια στα sprites είναι αρκετή ώστε να ξεχωρίζετε άνετα το κάθε είδος οχήματος με μια και μόνο ματιά χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα. Πολύ καλά και λειτουργικά λοιπόν τα γραφικά, πάμε να δούμε και τον ήχο. Ομορφα, πολύ όμορφα. Τρομερές μουσικές με τη μορφή τραγουδιών και στρατιωτικών εμβατηρίων ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι πραγματική απόλαυση. Οι στρατιώτες σας απαντούν ενθουσιωδώς στις διαταγές σας, ακούγονται πυροβολισμοί, βομβαρδισμοί και κραυγές θανάτου. Τι άλλο θέλετε πια;

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πάμε να δούμε και το χειρισμό του παιχνιδιού. Μια από Warcraft και πάλι. Κινείτε τις δυνάμεις σας μέσα στο πεδίο της μάχης, ομαδοποιείτε τα οχήματα και τους στρατιώτες σας, στέλνετε ανιχνευτές, κτίζετε βάσεις, δημιουργείτε νέα στρατεύματα, κτυπάτε τους αντιπάλους είτε εξ αποστάσεως είτε εκ του συστάδην και ότι άλλο μπορεί να κάνει ένας σύγχρονος πολέμαρχος στο πεδίο της μάχης. Απλός σε λειτουργία ο χειρισμός αν και αρκετά πολύπλοκος σε δομή. Τι εννοώ; Πολλές φορές έχετε πολλές δυνάμεις στη διάθεση σας και είναι λίγο πολύπλοκο να αναπτύξετε τη στρατηγική σας αλλά γενικά δε νομίζω να συναντήσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Και πάμε στο gameplay. Εδώ η κατάσταση είναι μοιρασμένη. Υπάρχουν αμέτρητες αποστολές οι οποίες είναι σχεδόν τελείως διαφορετικές μεταξύ τους. Από εγκαθίδρυση και ανάπτυξη προκεχωρημένης βάσης πίσω από τα μετόπισθεν μέχρι απόβαση και αποστολές δολιοφθοράς σε αντίπαλες βάσεις. Κτίζετε βάσεις, συνοδεύετε εφόδια, συλλέγετε χρήματα μαζεύοντας Tiberium ώστε να αποκτήσετε καινούριες μονάδες και άλλα τέτοια όμορφα. Και όλα αυτά δεμένα με το υπέροχο σενάριο το οποίο προανέφερα. Ομως κάπου εδώ αρχίζουν και τα προβλήματα. Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι τεράστια. Υπάρχουν αποστολές οι οποίες είναι τόσο εκνευριστικά δύσκολες ώστε να σας φτάσουν σε σημείο να είσαστε έτοιμοι να παρατήσετε το παιχνίδι και να μην το ξαναπιάσετε για μια τουλάχιστον εβδομάδα. Ας όψονται όμως τα υπέροχα interactives τα οποία δε με άφησαν να το παρατήσω μέχρι τουλάχιστον τη στιγμή που έφτασε η νέα φουρνιά παιχνιδιών στα χέρια μου. Πάντως πρέπει να ομολογήσω ότι το Command & Conquer δεν είναι το παιχνίδι που θα αγαπήσετε από την πρώτη στιγμή. Μόλις όμως παίξετε λίγο και αρχίσει αυτό να ξεδιπλώνει τη χάρη μπροστά στα μάτια σας είμαι σίγουρος ότι δε θα μπορείτε να το αφήσετε ούτε στιγμή.

Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό manual



ΓΡΑΦΙΚΑ: 93%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ: Πάρα πολύ καλό.
ΑΝΤΟΧΗ: 90%	
ΗΧΟΣ: 90%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%	

GAME REVIEW

HOUSE	WARNER INC
FORMAT	PC CD ROM/FLOPPY
TEST	486 DX/40,SB PRO
REQUIREMENTS	386 DX/40/8MB RAM

Του **Derek dela Fuente**

MOTOX

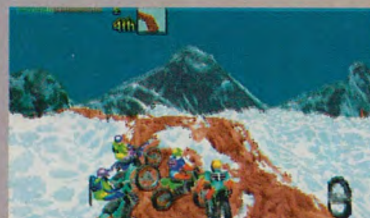
Οι φίλοι των αγώνων με μηχανές είναι πάρα πολλοί στην Ελλάδα και για αυτό τον λόγο το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα ενδιαφέρει πολύ κόσμο. Αν μάλιστα προσθέσουμε όλα τα καταπληκτικά τεχνικά και άλλα χαρακτηριστικά του τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα από τους τίτλους που θα κάνουν θραύση μέσα στον επόμενο χρόνο. Οσοι πάντως νομίζουν ότι θα ανέβουν στην σέλα θα γκαζώσουν στο φουλ και θα ξεκινήσουν προς την νίκη έχουν κάνει λάθος...

Η εταιρία που είναι υπεύθυνη για την δημιουργία του παιχνιδιού, η Gratfold δηλαδή, έγινε πασίγνωστη από την συνεργασία της με την Commodore και η λίστα με τα παιχνίδια που έφτιαξε περιλαμβάνει μερικά από τα πιο γνωστά. Απλά αναφέρουμε τα Gribby's Day, Paradroid Uridium, Alleykat Island, Simulcra, Fire and Ice κτλ. Αυτή την εποχή το παιχνίδι που κυκλοφορεί στην αγορά και φέρνει την σφραγίδα της είναι το Motox. Ο επικεφαλής της ομάδας είναι ο Steve Braybrook ο οποίος είναι και αυτός που δημιούργησε το τρισδιάστατο engine αυτού του εξομοιωτή μοτοσυκτλετών και είναι ότι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στην αγορά. Ολοι προσπαθούσαν και προσπαθούν να φτιάξουν κάτι που να συναγωνίζεται το engine του Doom και φαίνεται ότι ο Steve το κατάφερε αφού το Motox (Motocross) είναι ο καλύτερος εξομοιωτής μηχανών σε τρισδιάστατο περιβάλλον που έρχεται στο PC και όχι μόνο. Μόνο το Cuclemania θα μπορούσε να συγκριθεί στην ταχύτητα, τον ρεαλισμό και την αυθεντικότητα του Motox. Η έρευνα και η προετοιμασία που έγινε έτσι ώστε να δημιουργηθεί κάτι πολύ κοντά στην πραγματικότητα απαιτούσε πολύ διάβασμα. Ο Steve έπρεπε να μάθει σε σύντομο χρονικό διάστημα πράγματα που άλλοι διδάσκονται για πολύ καιρό. Δεν μιλάμε πλέον για απλές μηχανικές γνώσεις αλλά για εκμάθηση στοιχείων όπως οι κεντρομόλες δυνάμεις και η αντίδραση σε αυτές της βαρύτητας! Εδω λοιπόν έχουμε μία πιστή αναπαράσταση των όσων πραγματικά συμβαίνουν σε ένα τέτοιο αγώνα. Απότομοι λόφοι, συνεχόμενα απότομα υψώματα, ανάποδες στροφές και γενικά όλα τα στοιχεία εκείνα που συναρπάζουν τους θεατές ενός αγώνα σχεδιασμένα μέσα στο πρόγραμμα ακόμη και με τις μικρότερες λεπτομέρειες. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τέσσερα modes τα οποία καλύπτουν τις ικανότητες όλων των παικτών. Ετσι ακόμη και ένας αρχάριος μπορεί να παίξει το





ίδιο ευχάριστα και με ένα πολύ έμπειρο παίκτη. Οσο προχωράτε η ισχύς της μηχανής σας φυσικά αυξάνεται αναλόγως. Θα ξεκινήσετε με ένα Suzuki 125 και θα φτάσετε μέχρι και τα 600cc. Οι κανονισμοί είναι αυτοί που επικρατούν στην Βρεττανία το οποίο βασικά σημαίνει ότι δεν μπρείτε







να τρέξετε περισσότερο από 65 χιλιόμετρα/ώρα. Οπως και σε όλα τα παιχνίδια του είδους η νίκη ή η κατάκτηση μίας καλής θέσης σημαίνει και κάποια χρήματα τα οποία χρησιμεύουν στην αναβάθμιση και βελτίωση της μηχανής σας. Κάπου εδώ αρχίζει και το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού. Θα πρέπει να προσέχετε πολύ το σε ποιά σημεία των αναμετρήσεων θα κάνετε τις επιδιορθώσεις και το που θα ξοδεύετε τα χρήματα σας. Για να φτάσετε στο σημείο από αρχάριος να γίνετε ένας ικανός ή και πολύ ικανός αναβάτης θα πρέπει να περάσετε όλες τις δοκιμασίες και να νικήσετε σε όλες τις αναμετρήσεις τους επτά ηλεκτρονικούς αντιπάλους σας ή τους έξι ηλεκτρονικούς και κάποιον φίλο σας... Υπάρχουν οκτώ επίπεδα αναβάθμισης και θα πρέπει οι αποφάσεις που παίρνετε να είναι απόλυτα λογικές και αναγκαίες. Μην παρασυρθείτε, για παράδειγμα, και αρχίσετε σε κάποιο σημείο που έχετε χρήματα να τα ξοδεύετε γιατί μπορεί στην συνέχεια να μην σας φτάσουν τα χρήματα και οι αντίπαλοι σας που θα έχουν πάρει κάποιες νίκες και θα έχουν χρήματα να αναβαθμίσουν τις μηχανές τους και εσείς να μείνετε πίσω τόσο από αγωνιστικής όσο και τεχνικής απόψεως. Θα έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε από 32 διαφορετικές τοποθεσίες το που θα αγωνιστείτε. Οι τοποθεσίες αυτές καλύπτουν όλο το φάσμα και ξεκινούν από τις χιονισμένες περιοχές της Σκανδιναβίας καταλήγοντας στους γεμάτους γρασίδι λόφους της Μ.Βρεττανίας ενώ υπάρχουν και μερικές εξωτικές περιοχές. Η οπτική είναι πίσω από το καλοσχεδιασμένο sprite του αναβάτη. Υπάρχουν φυσικά και μερικές άλλες δυνατότητες οπτικής οι οποίες όμως δεν είναι το ίδιο πρακτικές με την πρώτη. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να διαφέρει από τα άλλα είναι το γεγονός ότι εδώ δεν έχουμε μία απλή και επίπεδη κούρσα ταχύτητας. Εδώ τα άλματα στους λόφους, τα υψώματα και η επιδέξια οδήγηση στις απότομες στροφές είναι αυτά που καθορίζουν, όπως και στους αληθινούς αγώνες, τον ποιός θα επικρατήσει. Υπάρχουν βέβαια στην διαθέση σας και κάποιες μικρές βοήθειες όπως ο μικρός χάρτης στην κορυφή της οθόνης αλλά και οι ενδείξεις με το που βρίσκονται αντιπαλοί σας. Η πρόβλεψη των όποιων προβλημάτων κατά την διάρκεια του αγώνα είναι πολύ σημαντικό στοιχείο και η αποχώρηση στις γωνίες και τα "πιτς" είναι ολόκληρη επιστήμη η οποία φυσικά μαθαίνεται μόνο με την συνεχή εξάσκηση. Αυτό πάντως που έχει σημασία είναι ότι ο παίκτης θα αισθανθεί την ρεαλιστικότητα και το σχεδόν πραγματικό περιβάλλον στο οποίο καλείται να αγωνιστεί. Αν για παράδειγμα βρίσκεστε στο αέρα και πατήσετε το φρένο η μπροστινή ρόδα θα "κοκκαλώσει" και η προσγείωσή σας θα είναι ομαλότερη. Ο χειρισμός μπορεί να γίνει και μέσω του πληκτρολογίου αλλά και με το joystick ενώ το θέμα των ταχυτήτων είναι και πάλι θέμα επιλογής αφού μπορείτε αν θέλετε να διαλέξετε αυτόματη οδήγηση. Οπως είπαμε και πριν το σενάριο εξελίσσεται σε πολλές περιοχές και φυσικά σε κάθε μία από αυτές θα πρέπει να αγωνίζεστε αναλόγως. Οι κλιματολογικές συνθήκες αλλά και οι επιφάνειες πάνω στις οποίες θα τρέχετε απαιτούν ξεχωριστή αντιμετώπιση και προσαρμοστικότητα κάθε φορά. Ο υπολογιστής είναι δίκαιος και δεν δίνει περισσότερα πλεονεκτήματα και ικανότητες σε κάποιον από τους διαγωνιζομένους. Τα γραφικά είναι πολύ καλά με αρκετές λεπτομέρειες που φτάνουν μέχρι και τον σχεδιασμό των οπαδών! Η εταιρία δεν προσπάθησε να δημιουργήσει ένα απλά όμορφο και καλό παιχνίδι αλλά να φτιάξει ένα συναρπαστικό αθλητικό παιχνίδι. Είναι σίγουρα ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι το οποίο όμως μόλις αντιληφθείς τα μηχανικά και τεχνικά του στοιχεία και αρχίζεις να κερδίζεις θα σε συναρπάσει.












ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%


ΑΝΤΟΧΗ: 80%


ΗΧΟΣ: 75%


ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μην ξεχάσετε το κράνος σας...

ΓΕΝΙΚΑ 85%

GAME REVIEW

HOUSE MIRAGE
FORMAT ALL AMIGAS
TEST AMIGA 500 1MB
REQUIREMENTS A500,1MB

Του **Sonic**

DOMAN

Η ανατολική Ευρώπη αντεπιτίθεται! Το παιχνίδι είναι από πρώην χώρα του ανατολικού μπλοκ και είναι πολύ ευχάριστο να βλέπουμε ότι απλοί χρήστες εξελίσσονται σε παραγωγούς παιχνιδιών. Και αυτό που μας δίνει το Doman δεν είναι τα καλά γραφικά ή το animation αλλά μία πρωτοτυπία στο είδος των Beat'em up.

Ναι, έχει αίμα! Επιλέγετε στην αρχή του παιχνιδιού έναν από τους δύο δυνατούς κυρίους που προσφέρονται (έναν με σπαθί και έναν με τσεκούρι) και αυτό που θα ζήσετε μετά μπορεί να περιγραφεί μόνο σαν κάτι ανάμεσα σε Mortal Kombat και Golden Axe. Γιατί οι δύο ήρωες όταν μπαίνουν μέσα στο παιχνίδι, κινούνται σε ψευδοτρισδιάστατο χώρο (πάνω κάτω στον δρόμο που τελειώνει εκεί που αρχίζουν τα backgrounds) και χτυπούν αλύπητα τους αντιπάλους τους αποτελειώνοντάς τους με αιματηρό τρόπο. Μάλιστα κύριοι, πρέπει να είναι το πρώτο beat'em up -που σκρολλάρει- σε παγκόσμιο επίπεδο το οποίο έχει fatalities ή κάτι παρόμοιο! Κεφάλια ανοίγουν στη μέση ή κόβονται από τους ώμους, κουκούλες μάγων πεφτουν χωρίς τα νεκρά σώματα μέσα τους ενώ και οι ήχοι που συνοδεύουν τις πράξεις σας είναι το ίδιο αιματηροί. Κρίμα που το μουσικό θέμα ακούγεται μόνο στην αρχή και δεν συνοδεύει την δράση. Και μην νομίζετε ότι ο ήρωάς σας γλυτώνει με λιγότερα αίματα. Οχι, αν χάσετε έχετε φρικτό αλλά θεαματικό τέλος. Εδώ όμως τελειώνουν οι ομοιότητες με τα Mortal Kombat και Golden Axe και αρχίζουν τα δύσκολα. Το scrolling σε καμμία περίπτωση δεν αγγίζει εκείνο του Golden Axe αφού είναι μάλλον αργό και σπάει καθώς περιμένει τον ήρωα να προχωρήσει. Τα sprites είναι εμπνευσμένα





και μεγάλα αλλά δεν έχουν λεπτομέρια ούτε καθαρό περίγραμμα ή τρισδιάστατη αίσθηση. Τα backgrounds και γενικά όλα τα γραφικά, ακόμα και οι στατικές οθόνες είναι φτιαγμένες μάλλον από προγραμματιστή και όχι από καλλιτέχνη ζωγράφο. Πρωτότυπα (μερικά μοιάζουν σαν έργα εξπρεσσιονιστή) αλλά αρκετά παιδικά. Σε κάποια σημεία του παιχνιδιού εμφανίζονται άτομα που σας προσφέρουν νέα όπλα, χωρίς μάλιστα ανταμοιβή. Τα περισσότερα από τα νέα όπλα δεν είναι χρησιμότερα από το αρχικό σας αλλά προσφέρουν τουλάχιστον ποικιλία στις επιθέσεις, οπτικά. Θα ασχοληθείτε οπωσδήποτε με το Doman αν είστε φίλοι των beat'em up αλλιώς θα προσπεράσετε..

ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%
ΑΝΤΟΧΗ: 80%
ΗΧΟΣ: 75%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Η Amiga ζει και στην Τσεχοσλοβακία;

ΓΕΝΙΚΑ 81%

GAME REVIEW

HOUSE	SENSIBLE SOFTWARE
FORMAT	AMIGA 500
TEST	AMIGA 500, 1MB
[RE]QUIREMENTS	A500, 1MB

Του **Κ. Μάνου**

Αν και στην Ελλάδα δεν υπάρχουν πολλοί (άραγε υπάρχουν καθόλου;) φίλοι του σπορ όσοι επιλέξουν αυτό το πιχνίδι για να περάσουν τις ώρες τους θα διασκεδάσουν πολύ περισσότερο ίσως από όσο φαντάζονται ακόμη και οι ίδιοι... Μία προτεινόμενη λύση σε περίπτωση που δεν έχεται κάτι καλύτερο να κάνετε.

SENSIBLE GOLF

Το Golf είναι αληθινά φλώρικο, σιχαμερό άθλημα. Απορώ πώς η Sensible το έκανε τόσο ενδιαφέρον σε αυτή την έκδοση για Amiga 500. Το παιχνίδι προσφέρει όμορφα γραφικά και γρήγορη δράση ενώ μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν παίκτη στο τουρνουά ή αν προτιμάτε να έχετε αντίπαλο τον υπολογιστή. Για όσους δεν ξέρουν την βασική αρχή του γκολφ (και ελπίζω να είναι πολλοί!) αρκεί να βάλετε την μπάλλα στις τρύπες με λιγότερα χτυπήματα από τον αντίπαλό σας για να κερδίσετε. Μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας από το πολύ δύσκολο στο εύκολο αλλά αν είστε αρχάριος θα βρεθείτε να χάνετε συνεχώς. Θα χρειαστείτε λοιπόν πρακτική εξάσκηση, πράγμα που το παιχνίδι προσφέρει. Ορισμένες πολύ καλές προσπάθειες, όπως για παράδειγμα να βάλετε την μπάλλα μέσα με το τρίτο, δεύτερο ή ακόμα και το πρώτο χτύπημα επιβραβεύονται ανάλογα με ειδικά οπτικά εφφέ και ήχους. Πολλές λεπτομέρειες διανθίζουν το game και το κάνουν ελκυστικό, όπως οι ψηφιοποιημένες φωνές, τα διάφορα είδη χτυπημάτων και το ζουμ όταν φτάνετε κοντά στην τρύπα. Το έδαφος έχει όλα τα στοιχεία ενός ανάλογου γηπέδου, με δέντρα, λιμνούλες, χορτάρι αλλά και αμμώδεις περιοχές που πρέπει να προσέχετε. Το παιχνίδι βέβαια στην Ελλάδα απευθύνεται σε μια ελάχιστη μερίδα παικτών και γι'αυτό τον λόγο είχαμε πει σε προηγούμενο τεύχος ότι δεν θα γίνει κανονικό review από το περιοδικό μας. Ομως όσο πέρναγαν οι μέρες διαπίστωνα ότι το παιχνίδι είναι τεχνικά και παικτικά σε πολύ υψηλά επίπεδα, μια ποιότητα που τον τελευταίο καιρό έγινε συνώνυμη της Sensible Software. Μπορείτε να καθορίσετε την δύναμη που βάζετε στο μπαστούνι σας, την φορά του και ακόμα πιο σημαντικό είναι το είδος του μπαστουνιού που θα χρησιμοποιήσετε. Ευτυχώς όλες αυτές οι



επιλογές γίνονται με ευκολότατο χειρισμό, δεν θα χρειαστεί καν να διαβάσετε το manual. Παίζοντας με τον υπολογιστή έχεις πάντοτε έναν πολύ καλό αντίπαλο που σε αναγκάζει να γίνεις όλο και καλύτερος. Ομως το διπλό ή με ακόμα περισσότερους παίκτες το παιχνίδι δείχνει την πραγματική του αξία.



ΓΡΑΦΙΚΑ	83%
ΑΝΤΟΧΗ	88%
ΗΧΟΣ	85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ελπίζω το golf να σας αρέσει μόνο σαν video game

ΓΕΝΙΚΑ 87%

GAME REVIEW

HOUSE	TDA
FORMAT	PC CD ROM (WINDOWS)
TEST	486/DX 40, SB PRO
REQUIREMENTS	486/DX40/33, 4MB RAM

Του **Derek dela fuente**

Ενα κλασικό και τεραστίων διαστάσεων RPG έρχεται για να μακρύνει τις νύκτες όλων μας. Λαβύρινθοι, μάγοι, τέρατα, επιδημίες, απόκτηση χρημάτων και ατελείωτες εξερευνήσεις είναι ο τρομερός κόσμος του Mordor. Πρέπει κάποτε να εκπληρωθεί η προφητεία και αν δεν είστε εσείς αυτοί που θα τα καταφέρουν τότε ο κόσμος δεν έχει καμμία ελπίδα και θα επικρατήσει για πάντα το διαβολικό σκότος. Τολμήστε και η αιωνιότητα σας περιμένει...

MORDOR
THE DEPTHS OF DEJENOL

Τα RPG είναι το είδος παιχνιδιών με την μεγαλύτερη ανάπτυξη αυτή την εποχή. Τώρα καλύπτουν περισσότερο από το 20% της συνολικής αγοράς των παιχνιδιών αλλά η αύξηση των κατόχων CD ROM αναμένεται να συμπαρασύρει μαζί της και το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Πάνω σε αυτή τη βάση η εταιρία δημιούργησε το Mordor το οποίο, όπως η ίδια υποστηρίζει, είναι το πρώτο RPG για τα Windows. Βρισκόμαστε λοιπόν στην γη του Mordor όπου οι συναλλαγές και το εμπόριο είναι η κύρια απασχόληση σε μία εποχή όπου ακμάζουσα βιομηχανία είναι αυτή που έχει σχέση με τα ορυχεία. Οσο όμως τα διάφορα μέταλλα άρχίζουν σιγά σιγά να ελλατώνονται τόσο πιο βαθιά σκάβουν οι άνθρωποι. Κάπου εκεί στα βάθη όμως υπάρχει μία σπηλιά όπου κατοικούν φοβερά τέρατα τα οποία είναι ικανά να καταστρέψουν τα πάντα στο περασμά τους. Μία τεράστια δρύινη πόρτα είναι αυτή που συγκρατεί τα τέρατα. Την πόρτα όμως κατέστρεψε κάποιος μοχθηρός μάγος και έτσι τα τέρατα ελευθερώθηκαν. Το ορυχείο ήταν και πάλι αποκλεισμένο αυτή τη φορά όμως βρισκόταν μέσα ο μάγος και τα πάντα εκεί ήταν μαγεμένα. Πέρασε μία χιλιετιρίδα και το ορυχείο ανακαλύφθηκε ξανά μαζί με κάποιες σημειώσεις σχετικά με την ιστορία του. Πολλοί εξερευνητές μπήκαν στο ορυχείο σκοτώνοντας τα τέρατα ή υποχρεωνοντάς τα να αποτραβηχτούν στα σκοτεινά βάθη. Η προφητεία λέει ότι όποιος καταφέρει να επιζήσει στα σκοτεινά βάθη και τελικά καταστρέψει το διαβολικό σκότος θα κερδίσει το ύψιστο αγαθό, τη αιώνια ζωή... Βέβαια



αυτό στο παιχνίδι υποτίθεται ότι γίνεται με πολύχρονες διαδικασίες και η πρόκληση μετατίθεται από γενιά σε γενιά. Δεν χρειάζεται να μαντέψετε ποιοί είναι αυτοί που θα αναλάβουν από εδώ και πέρα την αποστολή... Οπως και σε όλα τα παιχνίδια του είδους αυτό που πρέπει πρώτα από όλα να κάνετε είναι να διαλέξετε τον χαρακτήρα και την φυλή με την οποία θα παίξετε. Μετά θα πρέπει να επιλέξετε σε ποιά συντεχνία θα ενταχθείτε, αν θα αγωνιστείτε με αγαθές ή με διαβολικές προθέσεις όπως και το πόσο γρήγορα θέλετε να προχωράτε. Οι άνθρωποι, για παράδειγμα, ζουν μέχρι εκατό χρονών αλλά έχουν γρήγορη αντίληψη ενώ οι Οσίριοι ζουν μέχρι τα 325 αλλά έχουν μειωμένες ικανότητες. Επίσης μην ξεχνάτε ότι κάθε φυλή αντιδρά διαφορετικά στις δυσκολίες που έρχονται απειλιτικές, Οι άνθρωποι, για παράδειγμα, σε σχέση με τους Morloch έχουν αισθητά μειωμένη οργανική αντίσταση σε αρρώστιες και επιδημίες. Οι συντεχνίες είναι οργανωμένες ομάδες στις οποίες μπορείτε να μάθετε να ζείτε με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο αλλά και να αποκτήσετε διάφορες ικανότητες. Μπορείτε να μάθετε να μάχεστε, να κλέβετε, να χρησιμοποιείτε την μαγεία

αλλά και να προσανατολίζεστε στους ατελείωτους και σκοτεινούς διαδρόμους των ορυχείων. Για αυτό θα πρέπει να σκεφτείτε πολύ πριν αποφασίσετε το ποιά θα επιλέξετε. Η επιλογή θα είναι δύσκολη γιατί οι άνθρωποι, για παράδειγμα, μπορούν να επιλέξουν οποιαδήποτε από τις δώδεκα συντεχνίες ενώ οι Γίγαντες μόνο τρείς. Οι βαθμοί που χρειάζονται τα μέλη της κάθε συντεχνίας για να προχωρήσουν διαφέρουν και αυτοί αναλόγως ενώ επίσης είναι διαφορετική και η απώλεια ενέργειας κατά την διάρκεια μίας αναμέτρησης. Μόλις λοιπόν τελειώσετε με όλα αυτά θα ξεκινήσετε το παιχνίδι το οποίο είναι κατά γενική ομολογία πολύ εντυπωσιακό και ελκυστικό. Θα εμφανιστούν έξι παράθυρα στην οθόνη αμέσως στα οποία θα περιέχονται αρκετές "υπο-οθόνες". Θα μπείτε λοιπόν στα ορυχεία έχοντας την προοπτική σε πρώτο πρόσωπο και θα κουβαλάτε μαζί σας αρκετά χρήματα. Μην ξεχάσετε όμως να αφήσετε λίγα στην τράπεζα έτσι ώστε στην περίπτωση που τα χάσετε ή σας τα κλέψουν να μην ξεμείνετε εντελώς. Οσοι περιμένετε εντυπωσιακά γραφικά καλύτερα ξεχάστε το γιατί όπως έχουμε ήδη εξηγήσει πρόκειται για ένα καθαρά στρατηγικό παιχνίδι το οποίο στηρίζεται αποκλειστικά στο πως σκέφεται και αποφασίζει ο παίκτης. Οι λαβύρινθοι είναι ικανοποιητικοί σε εμφάνιση ενώ οι δείκτες κατεύθυνσης θα σας διευκολύνουν αρκετά. Η εμφάνιση ενός τέρατος σημαίνει αυτόματα μάχη και σε μία αναμέτρηση με εναλλασόμενη την ροή των επιθέσεων (μία εσείς, μία αυτό) και χρειάζεται αποφασιστικότητα για να τα καταφέρετε. Κάθε φορά που θα κερδίζετε ο "χρυσός" λογαριασμός σας θα μεγαλώνει... Σε αντίθετη περίπτωση θα πρέπει να αρχίσετε να τρέχετε για να γλυτώσετε. Η εξερεύνηση είναι μία επίπονη και δύσκολη υπόθεση η οποία εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Υπάρχει βέβαια κάποιος χάρτης ο οποίος σας δείχνει το τι υπάρχει και που αλλά τον σημαντικό ρόλο τον παίζουν ο αριθμός των χρημάτων αλλά και το επίπεδο εμπειρίας που διαθέτετε. Απαιτούνται συγκεκριμένα νούμερα και ικανότητες για να προχωράτε κάθε φορά. Θα υπάρξει άραγε κάποιο RPG το οποίο δεν θα περιλαμβάνει και την χρήση μαγικών; Δεν ξέρουμε αν αυτό μπορεί ποτέ να γίνει ή και αν γίνει το πόσο RPG θα είναι τελικά το παιχνίδι αυτό πάντως στο Mordor τα μαγικά υπάρχουν σε αφθονία. Η μόνη συντεχνία που δεν διδάσκει μαγεία είναι αυτή των Πολεμιστών. Αλλά ακόμη και αν διαλέξετε αυτή υπάρχουν στην διαδρομή αντικείμενα τα οποία μπορείτε (αν τα βρείτε) να χρησιμοποιήσετε για να αποφύγετε αντίπαλες επιθέσεις μαγείας. Ολες οι άλλες συντεχνίες χρησιμοποιούν μαγικά κόλπα αναλόγως με τους "μαγικούς" πόντους που έχετε μαζέψει. Οπως αντιλαμβάνεστε όσο περισσότερους τέτοιους πόντους έχετε τόσο καλύτερα και δυνατότερα μαγικά θα έχετε στην διαθεσή σας. Μην ξεχάσετε ότι για κάθε επίπεδο υπάρχουν συγκεκριμένα μαγικά τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Το Mordor έρχεται για να συγκριθεί με το "The Bards Tale" και τα υπόλοιπα παιχνίδια σαν αυτό χωρίς αυτό να σημαίνει ότι εσείς δεν πρέπει να το δείτε και να το παίξετε σαν ένα εντελώς ξεχωριστό και νέο παιχνίδι. Το interface μπορεί να σας ακούγεται ή να σας φανεί στην αρχή περίπλοκο όμως τελικά θα διαπιστώσετε ότι είναι πολύ εύχρηστο. Υπάρχουν 63 συνδυασμοί επιλογών από φυλές και συντεχνίες ενώ ο κάθε χαρακτήρας μπορεί να περιπλανηθεί μέχρι και σε 999 επίπεδα, τα οποία αν τα προσθέσουμε όλα μαζί μας κάνουν 62937... Αν προσπαθήσετε να τα ολοκληρώσετε όλα τότε πραγματικά θα έχετε πιάσει το νόημα του παιχνιδιού αφού οι επόμενοι που θα παραδώσετε το παιχνίδι, για να το τελειώσουν, θα είναι τα εγγόνια σας...







ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Εθιστικό αλλά ΤΕΡΑΣΤΙΟ!

ΓΡΑΦΙΚΑ: 50%
ΑΝΤΟΧΗ: 90%
ΗΧΟΣ: 50%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΓΕΝΙΚΑ 75%

INTERVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ
JOHN ANDERSON
ΓΕΝΙΚΟ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΤΗΣ AMIGA TECHNOLOGIES UK.

Του **Derek dela Fuente**

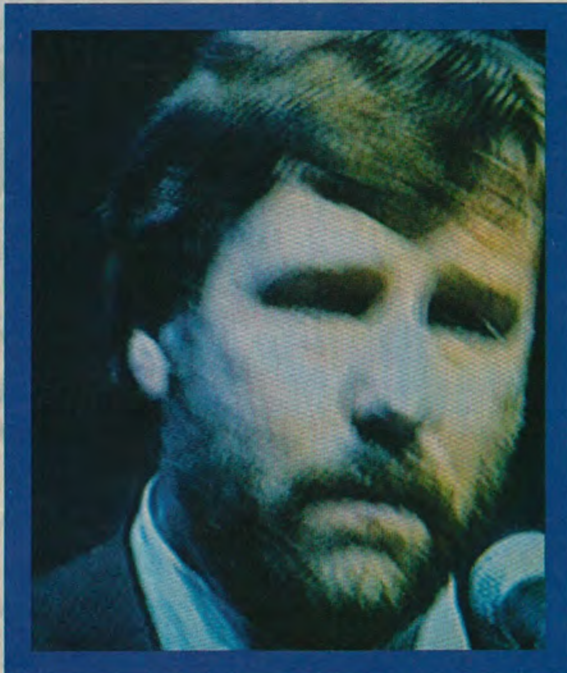
Μετά το τέλος δύο πολυτάραχων χρόνων στους οποίους η ύπαρξη της Amiga τέθηκε πολλές φορές σε αμφισβήτηση αυτή την στιγμή βρισκόμαστε μπροστά σε μία νέα πραγματικότητα. Η Amiga χαρακτηρίζεται αυτή τη στιγμή ως ένα νεογέννητο πουλί που προσπαθεί να βγει από το αβγό του... Για να γίνει όμως αυτό πρέπει να υποστηριχθεί απο τις μεγάλες εταιρίες του software και για να γίνει με την σειρά του αυτό θα πρέπει να πουληθούν μηχανήματα. Την στιγμή που ο παγκόσμιος χάρτης στον τομέα των παιχνιδιών αλλάζει καθημερινά με τρελλούς ρυθμούς η Amiga δίνει την επόμενη και ίσως τελευταία της μάχη. Αν δεν τα καταφέρει και τώρα τα πράγματα δεν μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι θα αλλάξουν και οι χιλιάδες φίλοι της θα αναγκαστούν να την αποχωριστούν.

ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ AMIGA ΕΧΟΥΝ ΜΠΕΡΔΕΥΤΕΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΣΑ ΣΥΜΒΑΙΝΟΥΝ ΣΤΗΝ COMMODORE ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΧΡΟΝΟ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΕΞΗΓΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΡΟΛΟ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΡΩΤΑΡΧΙΚΟΥΣ ΣΑΣ ΣΤΟΧΟΥΣ.

Το τελευταίο επεισόδιο του σίριαλ γράφτηκε τον περασμένο Απρίλιο όταν η Escom απέκτησε τα δικαιώματα από την Commodore στα οποία περιλαμβάνονταν φυσικά και η Amiga Technologies. Τότε αποφάσισε ότι ήθελε να δημιουργήσει δύο ξεχωριστές επιχειρήσεις. Η Commodore αποφάσισε ότι πρέπει πλέον να ασχολείται αποκλειστικά με το PC και δημιούργησαν δύο ακόμα θυγατρικές κάτω από την σημαία της Escom και υπό την στενή επιτήρηση της Γερμανικής Commodore η οποία έχει μεγάλη ανάπτυξη στο χώρο των PC. Εμεις φυσικά θα έχουμε την αποκλειστική ευθύνη για όλα όσα αφορούν τα προϊόντα της Amiga και βασικά την νέα A1200, Hard Drive και την A4000. Στο δικό μας τομέα όσοι εργάζονται έχουν προυπηρεσία στην Commodore και γνωρίζουν φυσικά τον χώρο και τις απαιτήσεις του.

ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΦΑΝΗΚΕ ΟΤΙ Η COMMODORE ΘΑ ΚΕΡΔΙΖΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΤΙ ΠΗΓΕ ΣΤΡΑΒΑ;

Οπως καταλαβαίνετε οι μέτοχοι περίμεναν για την μεγαλύτερη προσφορά. Οπως ήταν φυσικό υπήρχαν πολλές μυστικές διαβουλεύσεις και αυτό γιατί οι ίδιοι δεν ήθελαν να διαρρεύσει το γεγονός της πώλησης της εταιρείας. Εαν γινόταν αυτό είμαι σίγουρος ότι θα ενδιαφερόντουσαν πολλοί περισσότεροι από όσους ενδιαφέρθηκαν τελικά. Ο τελευταίος γύρος που έκρινε τον νικητή ήταν ανάμεσα στην Dell και την Escom. Η Dell άργησε να μπει στο προσκήνιο και ζήτησε λίγο περισσότερο χρόνο για να επεξεργαστεί την πρόταση που θα έκανε. Οι μέτοχοι δεν ήθελαν να καθυστερήσουν άλλο και έτσι δέχτηκαν την προσφορά της Escom.



ΤΟΥΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΥΣ ΕΞΙ ΜΗΝΕΣ ΤΟ PC ΣΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΕΧΕΙ ΚΥΡΙΑΡΧΗΣΕΙ. ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ AMIGA;

Είναι πράγματι μία πολύ δύσκολη ερώτηση. Εχουμε να εμφανιστούμε στην αγορά περίπου 18 μήνες. Αν ρωτήσετε κάποιον αντιπρόσωπο ή καταστηματάρχη θα σας πει ότι όποιος ήθελε να αγοράσει κάτι στο κατάστημά του θα έπρεπε να ξοδέψει το λιγότερο 250000 χιλιάδες δραχμές και μιλάμε για μηχάνημα και παιχνίδια. Εμεις δεν θέλουμε να χαρακτηριστούμε, όπως οι Ιαπωνικές εταιρείες, ως μία εταιρεία που στόχο έχει μόνο τη δημιουργία παιχνιδιών. Οι χρήστες της Amiga έχουν αντιληφθεί εδώ και καιρό ότι το μηχάνημά τους έχει πολύ περισσότερες δυνατότητες από την απλή χρήση του ως παιχνιδομηχανή. Εμείς θέλουμε να επεκτείνουμε τις προοπτικές των μηχανημάτων μας. Εαν θέλεις να παίξεις

μπορείς να χρησιμοποιήσεις Amiga, το ίδιο βέβαια κάνεις και αν θέλεις να δημιουργήσεις κάτι άλλο. Αυτό φυσικά δεν μπορεί να γίνει με τις κονσόλες. Αυτό είναι ένα καλό σημείο από το οποίο θα ξεκινήσουμε την νέα μας προσπάθεια. Δεν μπορούμε άλλωστε να ανταγωνιστούμε στα παιχνίδια τους Ιάπωνες.

ΟΜΩΣ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΓΟΡΑΖΟΥΝ ΤΗΝ AMIGA ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Αυτό είναι θέμα επιλογής. Αυτό που προσπαθώ να εξηγήσω είναι ότι δεν πρέπει να μπεί η ταμπέλα της παιχνιδομηχανής γιατί υπάρχουν και άλλες περισσότερο σοβαρές εφαρμογές και δυνατότητες οι οποίες μπορούν να απασχολήσουν τον χρήστη.

ΕΙΝΑΙ Η A500 ΠΑΡΕΛΘΟΝ; ΤΙ ΑΛΛΟ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΕ ΟΠΩΣ ΕΠΙΣΗΣ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ CD;

Ναι η A500 είναι παρελθόν. Εκεί που ρίχνουμε το βάρος είναι η A1200. Όσον αφορά το CD ακόμα βρισκόμαστε σε διάφορες σκέψεις. Αυτήν τη στιγμή προσανατολιζόμαστε στην λογική της εξονυχιστικής έρευνας και του προσεκτικού και με μικρά βήματα προγραμματισμού. Θα συγκεντρώνουμε όλα τα απαραίτητα στοιχεία της κάθε αγοράς και αφού έρθουμε σε συνεννόηση με όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη τότε θα παράγουμε τα νέα μας προϊόντα.



ΠΑΡΑ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ ΤΗΣ AMIGA ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΟΙ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ SOFTWARE ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΝΑ ΤΗΝ ΕΧΟΥΝ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΙ. ΤΙ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΓΙΑ ΑΥΤΟ;

Τον τελευταίο καιρό έχω ρίξει όλο μου το βάρος σε αυτόν ακριβώς τον τομέα. Μιλάω με τα στελέχη των εταιρειών αυτών όπως και με τους μεγάλους προμηθευτές της αγοράς. Οι δεύτεροι ιδιαίτερα δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον αφού σίγουρα θα ήθελαν να αυξηθούν τα κέρδη τους από τις πωλήσεις των νέων μηχανημάτων που ετοιμάζονται. Επίσης οι εταιρίες υποσχέθηκαν ότι δεν θα σταματήσουν σε καμμία περίπτωση να φτιάχνουν παιχνίδια και προσωπικά πιστεύω ότι αν όλα πάνε καλά και στο τέλος του χρόνου και έχουμε πιάσει τον αριθμό των μηχανημάτων που έχουμε θέσει ως στόχο να πουλήσουμε τότε οι εταιρίες θα αρχίσουν να ενδιαφέροντα άμεσα και από μόνες τους.

ΥΠΑΚΟΥΕΤΕ ΣΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΓΕΡΜΑΝΙΑ;

Όλοι όσοι έχουμε σχέση με την Amiga συναντιώμαστε και συζητάμε για όλα όσα αφορούν την στρατηγική που θα ακολουθήσουμε αλλά και το τι επικρατεί στην αγορά. Ρίχνουμε τις ιδέες στο τραπέζι και στην συνέχεια επιλέγουμε τις καλύτερες από αυτές. Αυτή τη στιγμή μάλιστα εργαζόμαστε όλοι για τον ίδιο σκοπό αφού ετοιμάζομαστε για την κυκλοφορία του πρώτου πανευρωπαικού πακέτου. Αυτό είναι πολύ σημαντικό γιατί όταν τελικά φτάσει το προιόν στην αγορά θα φτάσει παντού την ίδια στιγμή και με την ίδια τιμή!



ΜΕ ΤΗΝ AMIGA 32 ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ;

Η Escom πιστεύει στην αξία του μηχανήματος και η νέα έκδοση που ετοιμάζεται ελπίζουν ότι θα προσελκύσει το ενδιαφέρον όλων. Δεν γνωρίζω ακόμη αν θα είναι συμβατό με το παλιό software όμως ξέρω ότι στηρίζουν πολλά σε αυτό. Βέβαια δεν πρόκειται να έχουμε άμεσα αποτελέσματα αφού δεν πρόκειται να γίνει καμμία κίνηση τουλάχιστον μέχρι το Πάσχα.

ΟΛΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΩΡΑΙΑ ΛΟΙΠΟΝ;

Κάπως έτσι... Ελπίζουμε σε μία προσοδοφόρο εορταστική περίοδο αν και κοιτάμε ήδη προς το μέλλον. Δεν είμαστε χαζοί και γνωρίζουμε ότι για να επιβιώσει το νέο μας μηχάνημα χρειάζεται την βοήθεια του Risc chip και ελπίζω ότι μέχρι το τέλος του καλοκαιριού θα έχει λυθεί και αυτό το πρόβλημα.



DRAGON WRATH

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

GRAFTGOLD
PC/PSX
486DX/40, SB PRO

Του Derek dela Fuente

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλησαν να φτιάξουν ένα adventure που να συμπεριφέρεται σαν arcade. Τα πάντα λειτουργούν σε real time και σε γρήγορους ρυθμούς με το joystick αλλά τα πάντα κινούνται σε adventure ατμόσφαιρα. Έτσι λοιπόν ψάχνετε για αντικείμενα τα οποία θα σας επιτρέψουν να ανοίγετε πόρτες και σεντούκια και να χρησιμοιείτε μαγικά. Υπάρχουν εκατοντάδες για να μην πούμε χιλιάδες πράγματα τα οποία πρέπει να ανακαλύψετε και γι αυτό θα πρέπει να σχεδιάσετε τον τρόπο με τον οποίο θα κινηθείτε. Οι αρχικές εντυπώσεις που θα σας δημιουργηθούν, θα σας κάνουν να νομίζετε ότι έχετε να κάνετε με ένα παιχνίδι το οποίο είναι επηρεασμένο από το Shadow of the Beast με εντυπωσιακά γραφικά και με την παρουσία και στα δύο format έξυπνων ιδεών. Το σενάριο τοποθετείται



στα χρόνια του Μεσαίωνα και ο παίκτης καλείται να πάρει το ρόλο του Βα-



σιλιά Αρθούρου σε νεαρή ηλικία πριν αυτός γίνει βασιλιάς. Ο άλλος χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ο Gwenevere (δύο παίκτες μπορούν να ελέγχουν τον κάθε χαρακτήρα ή ένας να ελέγχει και τους δύο εναλλακτικά). Ο ένας χαρακτήρας θα είναι ένα μαγικό πρόσωπο και ο άλλος ένας δυναμικός μαχητής και οι δύο θα έχουν στη διάθεσή τους όλα τα απαραίτητα εργαλεία και αντικείμενα για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους. Ο πολεμιστής προστατεύει το μάγο ο οποίος χρησιμοποιεί την μαγεία του, μεταχειρίζεται με διάφορους τρόπους τα αντικείμενα και λύνει τα περισσότερα από τα παζλ. Το παιχνίδι βέβαια βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της δημιουργίας. Θα υπάρχουν σε αυτό πάρα πολλοί εχθροί μία μεγάλη ποικιλία από περιοχές οι οποίες θα ξεκινούν από δάση και θα καταλήγουν σε υποθαλάσσιους κόσμους. Οσο εξερευνάτε μία περιοχή ή μία σειρά δωματίων θα αντιμετωπίζετε κάθε είδους προκλήσεις. Λόγω της ύπαρξης πολλών μαγικών έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στα ειδικά εφφέ. Παρατηρώντας το παιχνίδι θα λέγαμε ότι παρουσιάζει μία ατμόσφαιρα με σκοτεινούς κόσμους και μεταφέρει ένα απαίσιο και διαβολικό θέμα από τους κόσμους αυτούς σε ένα φωτεινό και γεμάτο ενδιαφέρον κόσμο του δάσους. Η Graftgold έχει γίνει γνωστή για τη δημιουργία κόσμων γεμάτων διασκέδαση και εκπλήξεις. Πάντα πετυχαίνει στο να κάνει πραγματικότητα πολλές καλές και έξυπνες ιδέες. Αν θυμηθείτε το Paradroi το οποίο ήταν ένα shoot em up στο οποίο κατάφεραν να προσθέσουν στοιχεία στρατηγικής δημιουργώντας έτσι ουσιαστικά ένα καινούργιο είδος παιχνιδιών θα καταλάβετε τι εννοούμε. Τα σχέδια της εταιρείας μιλάνε για μία τριλογία παιχνιδιών όπου η δράση παίζει κυρίαρχο ρόλο. Στο DW η πρώτη σας αποστολή είναι να ανακαλύψετε το σπαθί της αποκάλυψης. Αν θυμάστε κάτι ανάλογο ζητούσε και ο πρόγονος του παιχνιδιού το Avalon, ένα παιχνίδι που είχαν δημιουργήσει οι ίδιοι άνθρωποι για το Spectrum. Η δράση στο DW ξεκινά από εκεί που τελείωσε το Avalon. Τότε το παιχνίδι τελείωνε με το σπαθί να βρίσκεται καρφωμένο σε ένα βράχο οπότε η δικής σας αποστολή τώρα είναι να το ανακαλύψετε. Το πρόβλημα που υπάρχει είναι ότι μαζί με το σπαθί εγκλωβίστηκε μέσα στον βράχο η δύναμη του Σατανά ενσαρκωμένη σε ένα τέρας και θα πρέπει να βρείτε ένα τρόπο να πάρετε το σπαθί χωρίς να απελευθερώσετε το τέρας. Στο δεύτερο μέρος της τριλογίας η δράση μεταφέρεται στην εποχή των Σταυροφοριών και έχει να κάνει με ιππότες και ένα θησαυρό που πρέπει να ανακαλύψετε στην Ιερουσαλήμ. Σε αυτή τη φάση θα παίζετε σε περιοχές γύρω από την Μεσόγειο. Οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες εμφανίζονται και στα τρία παιχνίδια. Το τρίτο παιχνίδι μεταφέρει την δράση πεντακόσια χρόνια μετά το πρώτο σε μία εποχή όπου οι άνθρωποι εξερευνούν το διάστημα και αυτή τη φορά οι ήρωές μας θα ταξιδέψουν στην Ιαπωνία και στην κεντρική Αμερική. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλουν να λειτουργούν όλα σε real time και να μην καταναλώνεται ο χρόνος σε ατελείωτες οθόνες. Θα υπάρχει ένας χάρτης ο οποίος όσο προχωράτε θα γεμίζει έτσι ώστε να ξέρετε κάθε φορά που βρίσκεστε. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε να βρίσκετε τα διάφορα μαγικά θα δημιουργηθεί μία λίστα για δικής σας εξυπηρέτηση. Βέβαια μέχρι την ολοκλήρωσή του και την επίσημη κυκλοφορία του πολλά είναι αυτά που μπορεί να αλλάξουν. Από όσα ξέρουμε όμως μέχρι τώρα φανταζόμαστε ένα υπέροχο παιχνίδι, δεν νομίζετε;



ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

WINDOWS 95

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ Ή ΜΗΠΩΣ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΑΛΛΑ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΗ ΚΑΙ ΧΡΥΣΟΦΟΡΟΣ ΙΔΕΑ ΓΙΑ ΤΟΝ GATES ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΑΡΕΑ ΤΟΥ;

Του **Θοδωρή Λάϊνα**

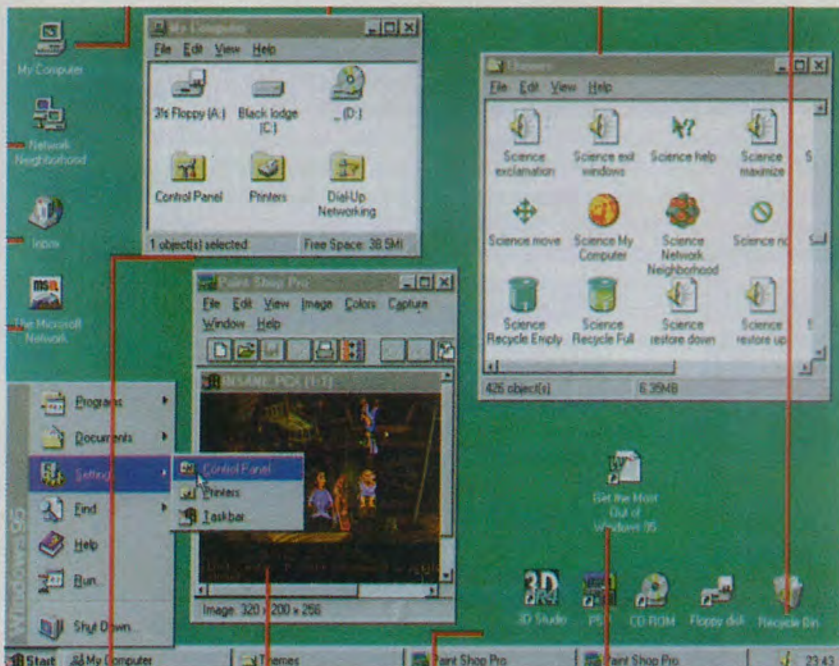
Εχουν περάσει δύομιση μήνες από εκείνο το Αυγουστιάτικο πρωινό του Σαββάτου όταν στο ανατολικό αερδρόμιο έφτανε η πρώτη παρτίδα με τα WIN 95 στην έκδοση με τις δισκέτες. Ο πρώτος που αγόρασε το σύστημα (κατά τύχη μάλιστα αφού για εντελώς άλλη αγορά πήγαινε αλλά επειδή δεν του έφταναν τα λεφτά αγόρασε τα WIN) στάθηκε διπλά τυχερός αφού όχι μόνο του προσεφέρθηκε δωρεάν το πρόγραμμα αλλά του έκαναν δώρο και ένα ολοκαίνουργιο υπολογιστή! Από τότε μέχρι σήμερα πάρα πολλά έχουν ακουστεί, πολλά έχουν γραφτεί και πολλά έχουμε δει.

Ηταν αναμενόμενο. Δεν επρόκειτο απλά για ένα νέο σύστημα αλλά για το επόμενο βήμα ενός προγράμματος το οποίο έφερε επανάσταση στον χώρο των υπολογιστών. Ξέχωρα από αυτό κάθε αυτό το γεγονός η γιγαντιαία προβολή ταυτόχρονα από όλα τα Media σε παγκόσμια βάση και γενικά η πολύεξοδη διαφημιστική καμπάνια της ισχυρότερης εταιρίας λογισμικού στον πλανήτη ήταν από μόνη της σημείο αναφοράς. Αναλογιστείτε ότι μόνο για το τραγούδι που συνοδεύει τα διαφημιστικά σποτ του προιόντος η Microsoft πλήρωσε στους Rolling Stones δύο δισεκατομμύρια δρχ. για να αποκτήσει τα δικαιώματα του «Start me up». Το ποσό που έχει δαπανήσει μέχρι τώρα η εταιρία για την καμπάνια αυτή αγγίζει τα 130 εκκατομμύρια δολλάρια!!! Από ότι φαίνεται όμως οι αρχικές ενδείξεις δείχνουν ότι οι πωλήσεις πηγαίνουν πολύ καλύτερα ακόμη και από τους πιο αισιόδοξους υπολογισμούς της ίδιας εταιρίας. Την πρώτη μέρα κιόλας της κυκλοφορίας τους πούλησαν σε παγκόσμια κλίμακα ένα εκκατομμύριο κομμάτια. Μιλάμε για περισσότερο κόσμο από όσο παρακολούθησε το Jurassic Park την πρώτη μέρα προβολής του και για τον διπλάσιο από αυτό του Lion King... Τα WIN 3.1 χρειάστηκαν 50 μέρες για να πουλήσουν όσα πούλησαν τα WIN 95 στην πρώτη τους μέρα ενώ η βελτιωμένη έκδοση του MS-DOS 6.1 χρειάστηκαν μία εβδομάδα. Οπως ήταν αναμένομενο παράλληλα με τα WIN 95 αυξήθηκαν και οι πωλήσεις αναβαθμισμένων τσιπ μνήμης αφού οι απαιτήσεις τους ήταν σαφώς πιο αυξημένες. Ολες τα τηλεοπτικά δίκτυα και οι μεγάλες εφημερίδες αφιέρωσαν πολύ χρόνο και χώρο για να παρουσιάσουν το πρόγραμμα ενώ η ίδια η Microsoft δεν δίστασε να πληρώσει τα έξοδα της εκτύπωσης των Times έτσι ώστε την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του προγράμματος να διανεμεται δωρεάν το ειδικό αφιέρωμα με τις πληροφορίες για τα WIN, και όταν λέμε Times εννοούμε ενάμισυ εκατομμύριο «φύλλα»... Μετά από τόση διαφήμιση η οποία σημειωτέον είχε ξεκινήσει πολλούς μήνες πριν κυκλοφορήσει το πρόγραμμα που βρισκόμαστε τώρα; Αν και ακόμη όλοι προσπαθούν να προσαρμοστούν στο νέο αυτό περιβάλλον, αν και οι περισσότεροι ακόμη προσπαθούν να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες και την φιλοσοφία του συστήματος οι πρώτες κριτικές, θετικές και αρνητικές, βλέπουν το φως της δημοσιότητας. Αυτοί που από την πρώτη στιγμή βγήκαν και μίλησαν ήταν κάποιοι ειδικοί ερευνητές του χώρου οι οποίοι υποστήριξαν ότι όλος αυτός ο θόρυβος γύρω από το προιόν (και φυσικά οι πωλήσεις) θα έπεφταν κατακόρυφα αμέσως μετά τον αρχικό ενθουσιασμό. Εγώ θέλω να σταθώ προς το παρόν κάπου στην μέση παραθέτωντας απλά τα επιχειρήματα και των δύο πλευρών και αφήνωντας εσάς να αποφασίσετε για το ποιός έχει δίκιο. Θα πρέπει όμως να δούμε τα πράγματα από την αρχή έτσι ώστε να έχετε μία πιο ολοκληρωμένη γνώμη...

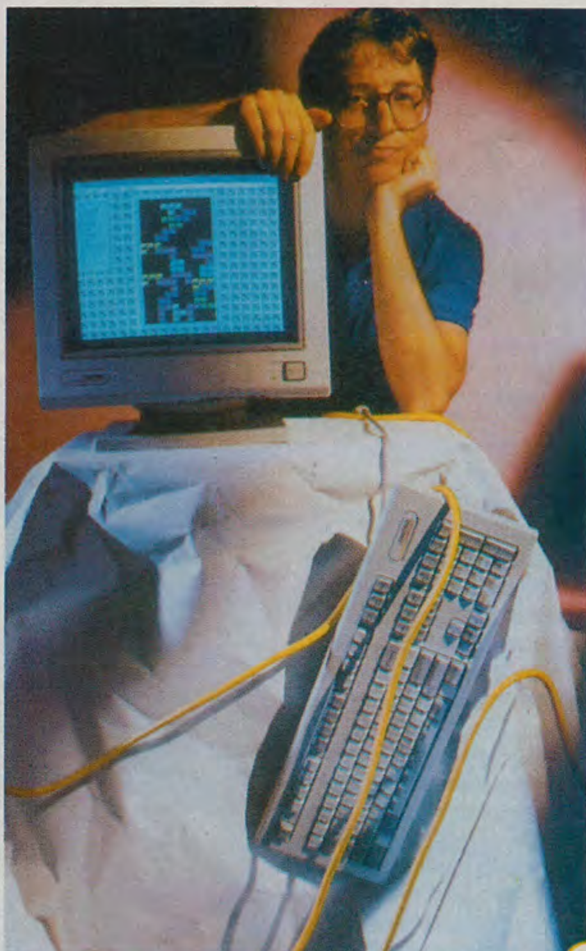




Πριν από δέκα χρόνια λοιπόν όταν ο κόσμος των υπολογιστών ήταν υποχρεωμένος να κινείται μέσα στα όρια του MsDos οι χρήστες ήταν εκ των πράγμάτων υποχρεώμενοι να γνωρίζουν τις περισσότερες από τις εντολές του λειτουργικού συστήματος. Πολλές φορές ήταν απαραίτητη και η γνώση της GwBasic. Ηταν τότε ανάγκη η δημιουργία batch files για να μπορεί να προχωρήσει η δουλειά. Ηταν μία χρονοβόρος διαδικασία αλλά σε σύντομο σχετικά χρόνο κάποιος που είχε όρεξη μπορούσε να μάθει να φτιάχνει τα δικά του προγράμματα για να μπορεί να δουλέψει μέσα στα διάφορα directories. Οσο περνούσε ο καιρός και η εξέλιξη έτρεχε με ιλλιγιώδη ταχύτητα η GwBasic δεν ήταν δυνατόν να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις και έτσι έκαναν την εμφάνιση τους νέες πιο εξελιγμένες γλώσσες. Οσο περνούσε ο καιρός ακόμη και κάποιος αρχάριος ήταν υποχρεωμένος να γνωρίζει ορισμένα πράγματα



γύρω από το hardware αλλά και το software. Οσοι εργάζονταν δε επαγγελματικά στον χώρο έψαχναν συνεχώς τρόπους βελτίωσης. Γενικά δηλαδή υπήρχε μία σχέση τριβής με τον υπολογιστή και σε ότιδήποτε υπάρχει δημιουργική τριβή το αποτέλεσμα είναι πάντα το ίδιο, γνώση... Στην συνέχεια έφτασαν τα περίφημα Windows. Τα ποντίκια άρχισαν να κινούνται με τρελλούς ρυθμούς και να μπαινοβγαίνουν στα δεκάδες παράθυρα. Σήμερα στην εποχή των WIN 95, Win 3.11 και του Wrap δεν νοείται να υπάρχει υπολογιστής που να μην έχει εγκατεστημένο κάποιο από αυτά τα συστήματα. Από εδώ και μετά όμως αρχίζουν τα ερωτήματα και οι κριτικές. Οι επιτιθέμενοι μιλάνε για φασισμό του όλου συστήματος των WIN γενικά, αφού όπως υποστηρίζουν υπάρχουν πλέον πολλές εφαρμογές που προσπαθείς να τρέξεις στο DOS και το μήνυμα που εμφανίζεται είναι ότι απαιτείται η εγκατάσταση των WIN και η χρήση των παραθύρων. Οι υποστηρικτές του συστήματος λένε ότι τα προνόμια και οι ευκολίες που παρέχει το σύστημα είναι υπεράνω οποιασδήποτε κριτικής. Υποστηρίζουν (και είναι γεγονός) ότι τα WIN βοήθησαν στην είσοδο πολλών ανθρώπων στον μαγικό κόσμο των υπολογιστών. Η άλλη πλευρά κραυγάζει ότι φτάσαμε σήμερα στο σημείο σήμερα με με την αποκλειστική χρήση των παραθύρων οι υπολογιστές να μεταμορφώνονται σε μία προέκταση της τηλεόρασης. Ο χρήστης από ενεργός και δημιουργικός γίνεται παθητικός χωρίς να δέχεται ερεθίσματα για παραπέρα έρευνα. Η απλοικότητα των παραθύρων στερεί την ενεργό συμμετοχή. Ακριβώς για αυτό το λόγο, λένε οι υπέρμαχοι του συστήματος, είναι σημαντική η παρουσία του. Δίνει την δυνατότητα σε όλους να έχουν μία γρήγορη και εύκολη πρόσβαση. Αν κάποιος έχει την δίψα της εκμάθησης μέσα του θα το ψάξει το θέμα στην συνέχεια και θα μάθει ότι θέλει. Είναι θέμα δυνατότητας επιλογής και δεν έχει να κάνει με την απλοικότητα ή μη ενός συστήματος. Γιατί να μην έχουν όλοι την δυνατότητα πρόσβασης και όποιος επιθυμεί να προχωρεί περισσότερο; Γιατί να υποχρεώσουμε κάποιον, που δεν επιθυμεί ή δεν έχει τον χρόνο, να μάθει εντολές και γλώσσες για να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή έστω και για να παίξει μία πασιέντζα; Αυτό δεν είναι καταναγκασμός; Τελικά δεν οδηγεί σε μία ελιτίστικη προοπτική όπου μόνο όποιος ασχολείται συνεχώς με τους υπολογιστές μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτούς; Από την άλλη οι επικριτές λένε ότι αυτή ακριβώς η παντελής έλειψη γνώσης οποιοδήποτε τεχνικού ή λογισμικού θέματος κάνει τον χρήστη να λειτουργεί όπως και με την τηλεόραση κάνωντας. ουσιαστικά ζάπινγκ. Για χάρη της ευχρηστίας, λένε, θυσιάζουν την γνώση δημιουργώντας ουσιαστικά αμόρφωτους και παθητικούς καταναλωτές. Αυτό πάντως που πραγματικά είναι το πρόβλημα για αυτούς που διαφωνούν είναι, όπως λένε, ότι έτσι παίζουν όλοι το παιχνίδι των εταιριών που θέλουν να δημιουργήσουν μία νέα γενιά ανυποψίαστη και άβουλη. Εκεί όμως η απάντηση των υπερασπιστών είναι ότι δεν στερείται από κανένα η δυνατότητα να ψάξει όσο θέλει και να μάθει ότι θέλει αλλά απλά είναι πια θέμα επιλογής ενώ αντίθετα πριν ήταν θέμα εξαναγκασμού και επιτακτικής ανάγκης. Το ποιός έχει δίκιο δεν είναι δυνατόν να το πει ακόμη κάνεις αφού ακόμη είναι πολύ νωρίς για να κρίνουμε την πορεία των WIN 95 αλλά και είναι πολύ πρόωρο ακόμη να κρίνουμε το κατά πόσο οι εταιρίες θέλουν πραγματικά να επιβληθούν πάνω σε άβουλα δημιουργήματα που οι ίδιες θα έχουν φτιάξει. Ενδείξεις και σκέψεις για όλα αυτά έχουμε όλοι όσοι βρισκόμαστε και κινούμαστε σε αυτό τον χώρο αλλά θα πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί στο πως τις διατυπώνουμε γιατί μπορεί άθελά μας να κάνουμε περισσότερο κακό παρά καλό στο τέλος.



3D STUDIO

Του Γ. Τσοπανέλη

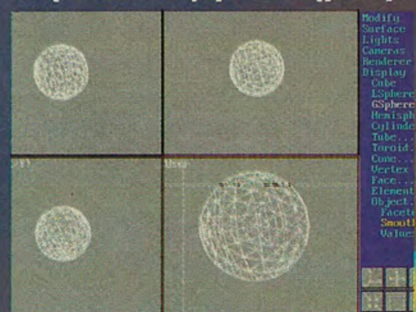
Για όσους δεν γνωρίζουν, το 3D Studio ευθύνεται για τις εισαγωγές παιχνιδιών όπως ULTIMA 8, PRIVATEER και σε πολλά άλλα που έχουν καταπληκτικά γραφικά και Animation. Υπάρχουν και άλλες εφαρμογές του πακέττου αυτού όπως σε εφφέ κινηματογράφου, τηλεοπτικά spots και video-clips. Η λειτουργία του βασίζεται στην κατασκευή τρισδιάστατων αντικειμένων στο χώρο τα οποία μπορούν να διαχειριστούν με οποιαδήποτε τρόπο μπορείτε να φανταστείτε. Αυτό σημαίνει Real Time Animation καθώς και High Resolution Rendering. Παρακάτω θα σας δείξουμε σε δέκα απλά βήματα τις πρώτες δυνατότητες του πραγματικά καταπληκτικού 3D STUDIO, κατασκευάζοντας απλά αντικείμενα. Ας αρχίσουμε λοιπόν...

1. Οπως βλέπετε το βασικό περιβάλλον του 3D STUDIO αποτελείται



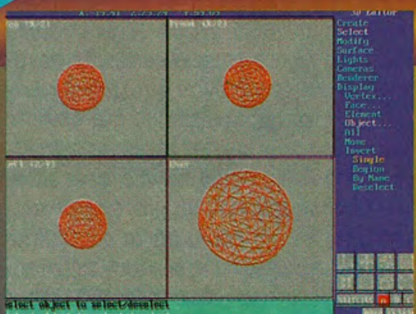
από 4 "κουτιά" (όψεις). Πάνω παρατηρούμε τα Pull Down Menus: Info, File, Views, Program. Πάνω δεξιά βλέπουμε τα εξείς: Create, Select, Modify, Surface, Lights, Cameras, Renderer, Display. Από κάτω παρατηρούμε Icons τα οποία χρησιμοποιούνται για επεξεργασία της εικόνας. Αυτά είναι επιγραμματικά τα εργαλεία που έχει ο χρήστης στην διάθεση του.

2. Επιλέγετε Create/GSphere/Smoothed και πηγαίνετε στην User όψη και δημιουργήτε τον κύκλο.



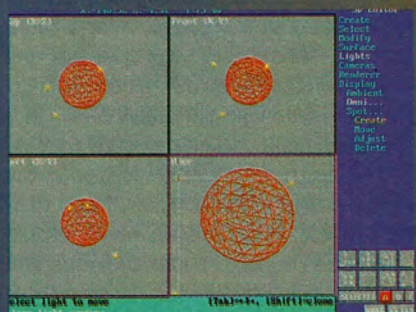
Με την εντολή (Create) επιλέγουμε το αντικείμενο (GSphere) και το θέτουμε να έχει λείες πλευρές (Smoothed).

3. Επιλέγετε Select/Object/Single και πηγαίνετε με το mouse στο αντικείμενο που



θέλετε να διαλέξετε. Με αυτή τη σειρά εντολών "μαρκάραμε" το αντικείμενο μας.

4. Επιλέγετε Lights/Omni/-Create και κάνετε "κλικ" το mouse εκεί που θελετε να τοποθετήσετε το φως. Για



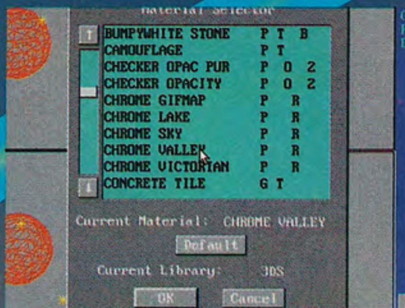
περισσότερα φώτα ακολουθήτε την ίδια διαδικασία. Για

αρχή συμβουλευτήτε την παραπάνω εικόνα και τοποθετήστε τα φώτα σύμφωνα μ' αυτήν. Μην ξεχνάτε ότι όλα αυτά τα κάνετε στη User όψη.
5. Εδώ τώρα θα σας δείξουμε πως να βλέπετε το αντικείμενό σας στην οθόνη βάση όλων των στοιχείων που έχετε δώσει μέχρι τώρα. Με λίγα λόγια θα εμφανιστεί τρι-



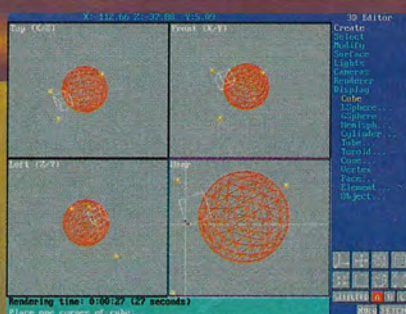


σδιαστατο, με χρώματα, φώτα κλπ. Επιλέγετε Renderer/Render και διαλέγετε την όψη που θέλετε να προβάλλετε. Ρυθμίστε τα Settings του Renderer σύμφωνα μ' αυτά που βλέπετε στην παραπάνω εικόνα. 6. Εδώ θα σας δείξουμε πως να εφαρμόσετε ένα υλικό στο αντικείμενο που θέλετε. Επιλέγετε λοιπόν σειριακά τις παρακάτω εντολές: Surface/Material /Choose/CHROME VALLEY (είναι είδος υλικού που ανήκει σε αρχείο το οποίο ενεργοποιήθηκε από το Choose) /Assign/Object και με το mouse διαλέγετε το αντικείμενο που θέλετε να εφαρμοστεί το υλικό. Επαναλαμβάνοντας το βήμα 5 βλέπετε το εκπληκτικό αποτέλεσμα!
7. Επιλέγετε Create/Cube και τοποθετείτε τον κύβο σύμφωνα με την παραπάνω εικόνα.

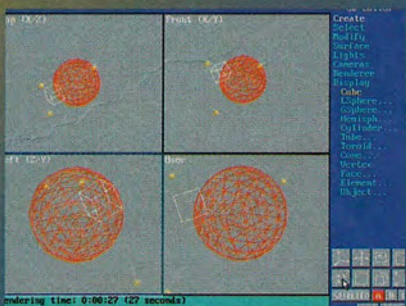




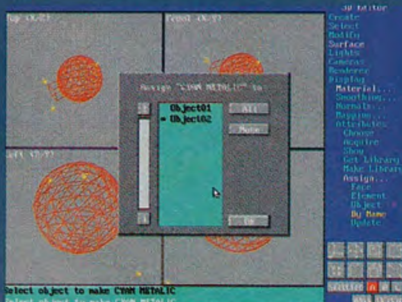
8. Ενεργοποιήστε την όψη Left (Z/Y) πατώντας απλά με το mouse. Χρησιμοποιώντας τα Icons που βρίσκονται κάτω δεξιά και συγκεκριμένα



αυτό που μεγενθύνει μεγαλώστε το μέγεθος του αντικειμένου σας.



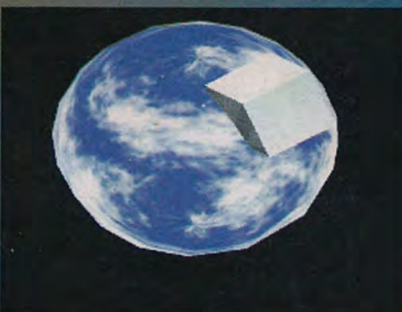
9. Βάση του βήματος 3 ενεργοποιείστε τον κύβο. Οπως βλέπετε στην εικόνα μας ο κύβος δεν είναι και τόσο ορατός και γι' αυτό θα χρησιμοποιήσουμε την παρακάτω διαφορετική τεχνική για να εφαρμόσουμε το υλικό. Επιλέγετε λοιπόν Surface/Ma-



terial/Choose/CYAN METALLIC/Assign/Object/By name/Object 02 (εδώ μας ζητάει να καθορίσουμε σε ποιό αντικείμενο θα εφαρμόσουμε το υλικό, στην προκειμένη περίπτωση Object 02 είναι ο κύβος γιατί κατασκευάστηκε δεύτερος).
10. Απολαύστε το αποτέλεσμα κάνοντας Rendering στην όψη Left (Z/Y).

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ...

Πιστεύουμε ότι αν και ο οδηγός αυτός είναι μικρός, είναι παράλληλα αρκετά περιεκτικός και θα σας βοηθήσει στα πρώτα σας βήματα.



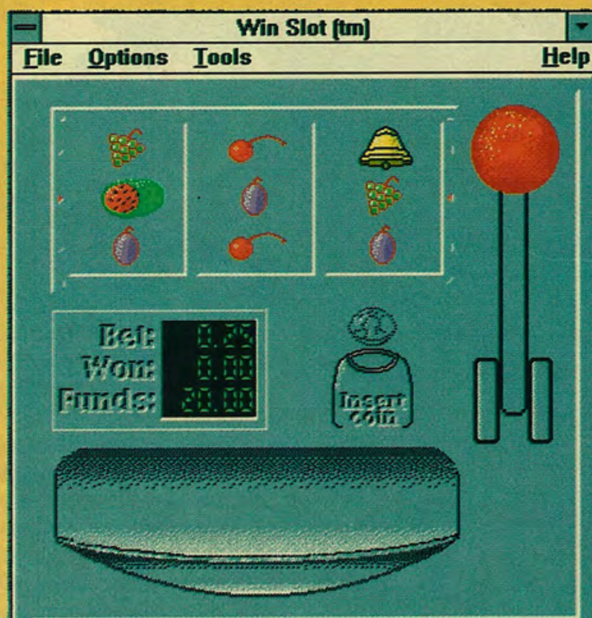
Οπως βλέπετε τα αποτελέσματα είναι παραπάνω από ικανοποιητικά. Αμα αντιμετωπίζεται δυσκολίες με τα παραπάνω απλά ακολουθήστε βήμα βήμα τις οδηγίες μας. Σας συμβουλεύουμε να πειραματιστείτε αλλάζοντες όψεις, υλικά κι επιλογές όπως κάναμε κι εμείς στην παραπάνω εικόνα. Θα τα πούμε και τον επόμενο μήνα με ποιό συναρπαστικές οδηγίες (Animation).



Οπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το δισέλιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας αλλά και του τρόπου λειτουργίας της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

SLOT MACHINE

Τον τελευταίο καιρό έχει γίνει πολύς θόρυβος γύρω από τα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών και ειδικότερα τους θρυλικούς πια "Κουλοχέρηδες". Κι αν τα παιχνίδια αυτά είναι απαγορευμένα από τις αίθουσες ψυχαγωγίας, εσείς στο PC σας και μέσα από το περιβάλλον των Windows μπορείτε να έχετε έναν πολύ καλό εξομοιωτή του παιχνιδιού αυτού. Βάλτε λοιπόν όσα κέρματα θέλετε και τραβήξτε με δύναμη πίσω το μοχλό του μηχανήματος. Τα κέρδη σας περιμένουν. Το Slot Machine σας δίνει την δυνατότητα να επέμβετε ακόμη και στους συνδυασμούς των "φρούτων" που κερδίζουν αλλά και στα ποσά που αντιστοιχούν σε κάθε συνδυασμό. Φτιάξτε έτσι το δικό σας παιχνίδι με κανόνες που θα επιλέξετε εσείς. Το πρόγραμμα μπορείτε να τρέξετε είτε μέσα από την δισκέτα του περιοδικού είτε αντιγράφοντας τα αρχεία που περιέχονται στο directory WSLOT 2 στον σκληρό σας δίσκο. Το πρόγραμμα τρέχει από το αρχείο WSLOT2 και πάντα μέσα από το λειτουργικό των Windows. Γι' αυτό φορτώστε τα Windows και τρέξτε τον File Manager που θα βρείτε στο Main. Μέσα από τον File Manager επιλέξτε το drive στο οποίο έχετε το παιχνίδι και κάντε διπλό κλικ στο αρχείο WSLOT2.



TURBO SOLITAIRE

Η πασιέντζα είναι ίσως από τα πιο φημισμένα παιχνίδια μέσα από το περιβάλλον των Windows, μια και περιλαμβάνεται στο αρχικό πακέτο. Εχει γίνει έτσι μια συνήθεια που έχουν πολλοί χρήστες για τα διαλείμματα στο γραφείο ή το σπίτι.

Εύκολη και γρηγορη ξεκουράζει και διασκεδάζει. Η έκδοση Turbo Solitaire παίζεται με τον ίδιο τρόπο, έχει όμως να προσφέρει μια σειρά από δυνατότητες και ευκολίες που κάνουν το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό και εθιστικό. Μπορείτε έτσι μέσα από τα μενού που υπάρχουν στο επάνω μέρος της οθόνης, να αλλάξετε τους κανόνες του παιχνιδιού και να το κάνετε ευκολότερο ή δυσκολότερο. Αλλάξτε τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζονται τα χαρτιά από την βάση ή παίξτε με χρήματα και όχι με πόντους. Το παιχνίδι σας δίνει ακόμη την δυνατότητα να "κλέψετε", προτείνοντας επόμενες κινήσεις και παίρνοντας πίσω τις προηγούμενες. Το Turbo Solitaire μπορεί επίσης να σας κάνει υποδείξεις για τον τρόπο παιχνιδιού σας και να σας βοηθήσει να ολοκληρώσετε ένα παιχνίδι που έμοιαζε χαμένο. Το πρόγραμμα τρέχει μέσα από περιβάλλον Windows είτε απευθείας από την δισκέτα του περιοδικού είτε αντιγράφοντας τα αρχεία του directory WINSOLIT στον σκληρό σας δίσκο. Τρέξτε τον file manager μέσα από το Main κατάλογο αρχείων και αναζητήστε το αρχείο WINSOLIT.EXE. Κάντε διπλό κλικ στο συγκεκριμένο αρχείο και η νέα και βελτιωμένη πασιέντζα είναι στη διάθεσή σας

ΓΙΑ ΤΟΥΣ AMIGA USERS

Όσοι είσαστε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη δισκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη δισκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη. Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη δισκέτα είναι τα εξής:



TELECLUB
ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60
ΤΗΛ:9574.371-2, FAX: 9588.503
ΑΘΗΝΑ - ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20 ΤΗΛ: 2619059
ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100& ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ ΤΗΛ: 0421/35449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ: 0271/94479

CONSOLE CLUB
ΑΙΓΑΛΑΙ Ω: ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308
CONSOLE CLUB
ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53

Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν το μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της δισκέτας είναι απαραίτητο πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην δισκέτα θα βρείτε τα εξής directories:

Αυτό τον μήνα είπαμε αποφασίσαμε ότι πρέπει να υποστηρίξουμε τα ελληνικά προιόντα (αν δεν παινέσεις το σπίτι σου ξέρετε τι συμβαίνει...) και έτσι σας δίνουμε την δυνατότητα να διαπιστώσετε τις ικανότητες και των Ελλήνων προγραμματιστών. Για να τρέξετε το demo του παιχνιδιού θα κάνετε boot από την δισκέττα και θα ανοίξετε το εικονίδιο Grumpy, στην συνέχεια το directory gramby και τέλος το εικονίδο Gramby. Στο Gramby manual εξάλλου θα διαβάσετε αναλυτικά όλα όσα αφορούν το παιχνίδι... **ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Amiga 500+/1MB Υ.Γ. Το παιχνίδι είναι φυσικά Shareware και όποιος ενδιαφέρεται θα πρέπει να απευθυνθεί στην διεύθυνση: ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ΗΛΙΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ 9 ΚΑΣΤΕΛΛΑ 18 533 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ΤΗΛ. 4117002

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Αν έχετε πρόβλημα με τη δισκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε αν μένετε εκτός Αθηνών.

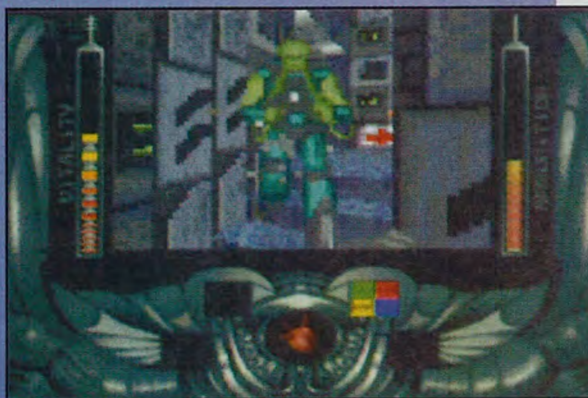


Του **Δημήτρη Κωστή**

Ενώ η παραγωγή της A1200 και της A4000 Tower απο την Amiga Technologies έχει αρχίσει, οι εταιρίες hardware και software υποστήριξης της Amiga ετοιμάζονται για νέα προϊόντα που θα βγούν στην αγορά τους επόμενους μήνες. Καλό θα ήταν να ρίξουμε μια ματιά στο παρόν και μέσα από τη παρουσίαση hardware περιφερειακών και software applications να μπούμε, έστω και νοητά, στο μαγικό κόσμο της Amiga.

HARDWARE

Ενώ οι πρώτες A1200 αναμένονται στην Ελλάδα απο στιγμή σε στιγμή, απο τις πληροφορίες που υπάρχουν, θα είναι ακριβώς ίδιες σε h/w με τις παλιές. Αυτό σημαίνει οτι η υπολογιστική τους δύναμη σε σχέση με τα σημερινά δεδομένα είναι πολύ μικρή. Οσο πιο πολύπλοκος γίνεται ενας επεξεργαστής κειμένου για παράδειγμα, τόσο αυξάνουν και οι απαιτήσεις του σε hardware sources. Για να δώσετε εναν άλλο "αέρα" στην Amiga σας η απόκτηση ενός επιταχυντή είναι η καλύτερη λύση. Υπάρχουν πλέον πάρα πολλές κάρτες που καλύπτουν κάθε ανάγκη και βαλάντιο. Η CPU που υπάρχει σε αυτές τις κάρτες είναι συνήθως ο Motorola 68030 στα 40 ή 50Mhz, αλλά μόλις παρουσιάσθηκε καιο 68060(!) για A1200. Σε αυτές τις κάρτες μπορεί να προσθεθεί και 32bit fastram, πράγμα που σημαίνει οτι η ταχύτητα επεξεργασίας αυξάνει ακόμα πιο πολύ.

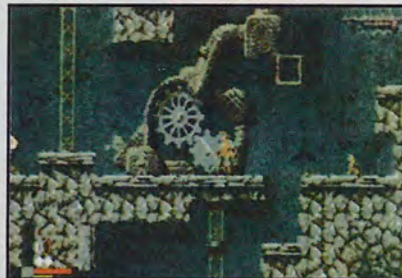


Αξίζει να σημειωθεί οτι μια A1200 με 030 στα 50Mhz και fast ram φτάνει τα 10 MIPS! Το κόστος τους σε σχέση με την απόδοσή τους είναι πολύ καλή, και πλέον τίνει να γίνει μία απο τις πιο απαραίτητες αναβαθμίσεις. Η Amiga απο το 1985 μπορεί να χαρακτηρισθεί σαν Multimedia υπολογιστής, και σήμερα η λέξη multimedia είναι συνόνυμη με το CD-ROM. Και σε αυτό το τομέα οι επιλογές που υπάρχουν είναι πολλές, και μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες: Η πρώτη είναι τα CD-ROMS που συνδέονται στη PCMCIA θύρα της A1200 και η δεύτερη είναι τα SCSI CD-ROMS που συνδεόνται μέσω ενός SCSI2 interface πάλι από τη PCMCIA θύρα. Η ύπαρξη SCSI interface είναι πιο ενδεδειγμένη για το λόγο οτι αγορά των PCs κατακλίζεται απο SCSI περιφερειακά, και έτσι μπορείτενα βρείτε ότι θέλετε σε αρκετά καλές τιμές. Τα παραπάνω καλύπτουν τις δύο κυριότερες θύρες επέκτασης της Amiga σας. Ας περάσουμε τώρα στίς θύρες που υπάρχουν στο πίσω μέρος της. Οσοι απο εσάς ασχολείσθε με επεξεργασία εικόνας και γραφικών η ύπαρξη ενός multisync monitor είναι αναγκαία. Πρός το παρόν υπάρχει ενα μόνο monitor multisync που είναι αποκλειστικά για Amiga. Αλλά οποιοδήποτε SVGA monitor των PC s μπορεί να "κατέβει" στα 15Khz μπορεί νασυνθεθεί με την Amiga, και το μόνο που χρειάζεται είναι ενα adaptor για RGB-VGA. Στήν παράλληλη θύρα μπορείτε να συνδέσετε σχεδόν οποιοδήποτε εκτυπωτή καθώς επίσης στη σειριακή, οποιοδήποτε εξωτερικό modem μέχρι 28800bps. Βέβαια περιττό να αναφερθεί ότι υπάρχει ακόμα ενα πλήθος περιφερειακών, αποdigiti-

zers και genlocks μέχρι scanners και zip drives.

SOFTWARE

Ας περάσουμε τώρα στην στη καθ'ε-αυτή δύναμη της Amiga: Την εξαιρε-τικά ποιοτική βιβλιοθήκη Public Domain και εμπορικών προγραμμά-των της. Θα αρχίσουμε απο εναν το-μέα που η amiga ακόμα και σήμερα δείχνει την αξία της: Την δημιουργία και επεξεργασία γραφικών. Σε όλους είναι γνωστες οι δεκάδες τηλεοπτι-κές και κινηματογραφικές παραγω-γές που έχουν χρησιμοποιήσει την Amiga για την δημιουργία των ειδι-κών εφφέ (Babylon 5, Seaquest, Batman,Animaniacs κλπ.). Πολλοί τηλεοπτικοί σταθμοί ακόμα και σή-μερα έχουν κύρια ή βοηθητικά συ-στήματα Amiga για την παραγωγή ει-δικών εφφέ και σημάτων. Αξίζει να αναφερθούν εφαρμογές ό πως το Lightwave, το Imagine το Scala MM, toPhotogenics και το ImageFX που μπορούν να συγκριθούν άμεσα με προγράμματα "θρύλους" όπως το Photoshop των Macs. Ας περασουμε τώρα στούς επεξεργαστές κειμένου. Και εδώ τα ονόματα που κυριαρχούν είναι ο Final Writer o WordWorthκαι o Protext, και παρουσιάζονται νέες εκδόσεις σε τακτά χρονικά διαστή-ματα.Αυτό σημαίνει οτι σε σύντομο χρονικό διάστημα θα υπάρχει και στην Amiga ενας Word. Στο τομέα της διαχείρισης οικονομικών και "λο-γιστικών φύλλων"(Spreasheets) κυ-ριαρχεί το TurboCalc, ενώ αναμένε-ται και το FinalCalc πουθα έχει πολλά χαρακτηριστικά απο το EXCEL. Υπάρ-χουν ακόμα databases,organisers κλπ. Οποια έλλειψη υπάρχει καλύ-πτεται από τα Public Domain προ-γράμματα. Αν έχετε έρθει σε επαφή με τα Amiga Publ ic Domain θα έχετε διαπιστώσει τη υψηλή ποιότητά τους, και καλύπτουν όλους τους το-μείς με πλήθος εφαρμογών και βοη-θητικών προγραμμάτων. Σε PD συλ-λογές όπως το Aminet και toFred Fish είναι συγκεντρωμένα τα καλύ-τερα PD προγράμματα. Τα περισσό-τερα απο αυτά είναι shareware, που σημαίνει οτι ενα μικρό ποσό στέλνε-ται στο δημιουργό τους. Η χρήση του internet έχει εξαπλωθεί αρκετά, και για να εκμεταλλευτείτε τις υπηρε-σίες του στο έπακρο χρειάζονται ει-δικά προγράμματα. Και εδώ ο χώρος των PD είναι πηγή ποιοτικού soft-ware. Τα προγράμματα εξομοίω-σης τερματικού φτάνουν σε διψή-φιο αριθμό, και ανάλογα με το confi-guration που έχετε μπορείτε να επι-λέξετε και το ανάλογο πρόγραμμα. Για όσους έχουν slip σύνδεση με internet υπάρχουν πολλοί clients που τρέχουν κάτω απο το AmiTCP, (το πρωτόκολο του internet). Web browsers, clients για lynx, gopher, irc, mailers κλπ. σας περιμένουν για να κάνετε τη χρήση του internet α-κόμα πιο φιλική. Αφήσαμε για το τέ-λος τα παιχνίδια. Κάποτε η Amiga είχε χαρακτηριστεί σαν παιχνιδομη-χανή, και όχι άδικα θα λέγαμε αν κρί-νουμε απο τη ποσότητα των παιχνι-διών που έβγαιναν πρίν από μερικά χρόνια. Τα πράγματα σήμερα όμως έχουν αλλάξει, κυρίως λόγω της εμφάνισης των games consoles



(Saturn, Playstation 3DO). Πλέον τα παιχνίδια που παρουσιάζονται απαι-τούν τεράστια υπολογιστική ισχύ, που σημαίνει RISC επεξεργαστές, και custom επεξεργαστές για 3D γραφι-κά. Ακόμα και τα PCs θα τα βρούν δύ-σκολα αν δεν προσαρμοστούν, πολύ περισσότερο η Amiga που καλώς η κακώς έχει μείνει λίγο πίσω στο το-μέα του hardware. Αυτό δεν σημαί-νει οτι ακόμα και σήμερα δεν βγαί-νουν αρκετά και καλά παιχνίδια. Αξί-ζει να αναφέρουμε τα πολύ καλά Doom clones Gloom, Alien Breed3D, και Fears, το Skidmarks 2, το Coloni-zation. Αυτή τη στιγμή που μιλάμε ε-τοιμάζονται αρκετά παιχνίδια για την Amiga που πραγματικά θα εκμεταλ-λεύονται στο έπακρο τις δυνατότη-τες της. Οπως βλέπετε τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα όσο μερικοί θέλουν να τα παρουσιάζουν. Η υπο-στήριξη και σε ποιότητα και σε ποσό-τητα που υπάρχει αποτρίτους κατα-σκευαστές H/W και S/W είναι πλή-ρης, και με την παρουσιάση νέων μο-ντέλων θα γίνει ακόμα ισχυρότερη. Απ' οτι δείχνουν τα νέα αφεντικά της Commodore δείχνουν την ανάλογη σοβαρότητα. Αυτός ο συνδιασμός είναι που θακρατήσει την Amiga στη κορυφή των προτιμήσεων αρ-κετών users !Long Live The AMIGA!

SPELL SHOP

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

Και πάλι μαζί. Οχι, νομίζατε δηλαδή ότι θα μου τη γλυτώσετε; Μπήκε πλέον ο Νοέμβριος και ευτυχώς ο χειμώνας πλησιάζει με γοργά βήματα. Τα σχολεία έχουν αρχίσει πλέον για τα καλά, πλησιάζουν οι βαθμοί του πρώτου τριμήνου και η αγωνία κορυφώνεται. Προσωπικά εμένα αυτό το γεγονός με αφήνει παγερά αδιάφορο (φίλος για ηθική υποστήριξη να σου πετύχει!) αλλά αυτό δεν έχει καμμία απολύτως σημασία. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι πέρασε επιτέλους ο πολύ δύσκολος για μένα Οκτώβριος (με συμβολαιογραφεία και άλλες τέτοιες αηδίες όσο και αν δε λέει να με πιστέψει ο αγαπητός Dalton!) και ότι ο χειμώνας που επέρχεται αναμένεται ιδιαίτερα "καυτός", τόσο από πλευράς νέων κυκλοφοριών όσο και ... Σιγά μη σας πω!

Τι σας ενδιαφέρει σε τελική ανάλυση; Ούτε για τις καινούργιες παραγωγές που αναμένουμε εναγωνίως θα σας πω, αν θέλετε να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες θα ήταν καλό να μείνετε "συντονισμένοι" στο USER και να είστε σίγουροι ότι δεν θα το μετανιώσετε. Πριν ξεκινήσω το λειτούργημα που ασκώ τα δύο τελευταία χρόνια βοηθώντας σας μέσω λύσεων κάποιων παιχνιδιών θα ήθελα να ικανοποιήσω την απαίτηση που τόσο επίμονα μου εξέφρασαν μέσω των γραμμάτων τους οι αμέτρητοι θαυμαστές και θαυμάστριες μου. Για όσους δεν κατάλαβαν έχω παρκάρει το "καλάμι" στην επόμενη γωνία γιατί φοβόμουν μη με γράψουν! Μετά από την αναπάντεχη αυτή κρίση μετριοφροσύνης (η οποία παρεπιπτόντως είναι για τους μέτριους!) θα καταπλήξω τα πλήθη δημοσιεύοντας μια φωτογραφία η οποία πάρθηκε κατά τη διάρκεια της τελευταίας μου περιοδείας στα Realms. Θεού και DTP θέλοντος η φωτογραφία πρέπει να βρίσκεται κάπου στο χώρο του προλόγου, όπου δεήσουν οι υπεύθυνοι να την τοποθετήσουν. Α νάτη, εκεί ακριβώς που κοιτάτε. Ωραίος δεν είμαι; Ετσι κυκλοφορεί ο ShadowCaster στα Forgotten Realms (σαν γνήσιος Μαύρος Ιππότης του Tempus) και έτσι θα κυκλοφορούσε και σε αυτήν την διάσταση αν δε φοβόταν μην τον πάρουν με τις πέτρες! Η αλήθεια είναι πως την πρώτη φορά που με είδαν οι γνωστοί μου με αυτή την περιβολή κόντεψαν να καλέσουν την αστυνομία (αφού συνήλθαν από το παρολίγον εγκεφαλικό) χωρίς μέχρι σήμερα να έχουν καταφέρει να τη συνηθίσουν. Μα τι κοινωνία γεμάτη στεγανά είναι αυτή που μας περιβάλλει; Αλλά δε φταίει κανείς. Η φαντασία μου τα φταίει. Εδώ ολόκληρος Darth Vader τόλμησε να φορέσει παρόμοια στολή και όλοι έτρεξαν να τον κακοχαρακτηρίσουν. Δηλαδή τι φταίει ο άνθρωπος αν είναι ντυμένος με μαύρα από την κορφή ως τα νύχια και αν υπηρετεί τον αυτοκράτορα εχοντας σαν στόχο της ζωής του την εξόντωση των φλώρων επαναστατών; Κατά βάθος πρόκειται για ένα cyborg με χρυσή καρδιά, γεμάτο ευαισθησίες. Απλά αποζητά τις μικρές απολαύσεις της ζωής. Μια μικρούλα εκτέλεση επαναστάτη σήμερα, μια καταστροφή κάποιου απείθαρχου πλανήτη αύριο, ένα νέο όπλο μαζικής καταστροφής μεθαύριο, απλά πράγματα! Σε λίγο θα μου πούν ότι και ο Pinhead, ο Freddy Crueger και ο Jason Voorhees (Hellraiser, Nightmare on Elm Street και Friday the 13th για όσους δε γνώρισαν τα ονόματα) θέλουν το κακό των ηρώων στις ταινίες που πρωταγωνιστούν. Για όνομα πια! Απλά τα "παιδιά" είναι κάπως επιρρεπή στην υπερβολική βία και το αίμα ... Η μήπως νομίζετε ότι τα Aliens και οι υπέροχοι Predators θέλουν το κακό του ανθρώπινου γένους; Απλά περνούν την ώρα τους ξεσκίζοντας όποιον τύχει να βρεθεί στο δρόμο τους! Ο πραγματικός εχθρός των τίμιων reviewers είναι πολύ πιο ύπουλος και παίρνει διάφορες μορφές και ονόματα. Αρχισυντάκτες, διευθυντές σύνταξης, υπεύθυνοι παραγωγής και εκδότες ανά τον κόσμο τρέμετε. Ο ShadowCaster θα σας ξετρυπώσει και τότε ... Τι, απολύομαι; Βρε παιδιά πρεμείστε, δε σηκώνετε λίγη πλακίτσα; Οχι ότι εμείς οι reviewers είμαστε καλύτεροι. Καθυστερούμε να φέρουμε την ύλη μας, διαμαρτυρόμαστε όταν δε μας αρέσει κάποιο παιχνίδι το οποίο όμως πρέπει να γράψουμε, γράφουμε ότι βλακεία μας κατέβει προκειμένου να γεμίσουμε σελίδες, έχουμε υπερβολικές απαιτήσεις σε διάφορα θέματα και άλλα τέτοια όμορφα. Οπως βλέπετε είμαστε μια αγαπημένη οικογένεια! Σοβαρά τώρα, μόλις συνειδητοποίησα ότι αν θέλω να παραμείνω στη συντακτική ομάδα αυτού του περιοδικού (we are the best παρεπιπτόντως!) πρέπει κάπου εδώ να ξεκινήσω τη λύση αυτού του μήνα. Πριν όμως αρχίσουμε θα ήθελα να αφιερώσω το SpellShop του Νοεμβρίου στις τρείς τρομερές elven maidens που μένουν στην περιοχή Pagrati της ShadowDale και πολύ περισσότερο στη μικρότερη της "αγίας τριάδας" που ανέφερα η οποία δε με αφήνει να συγκεντρωθώ στο πολύ δύσκολο έργο μου. Τι, δε μπορώ να κάνω αφιέρωση; Μα γιατί είσαστε τόσο σκληροί παιδιά; Ακόμα και οι μελλοθάνατοι έχουν το δικαίωμα μιας τελευταίας επιθυμίας. Ευχαριστώ πολύ για την ανοχή σας. Ξεκινάμε λοιπόν το SpellShop αυτού του μήνα με την πλήρη λύση ενός από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ για το PC. Αναφέρομαι φυσικά στο υπέροχο Under a Killing Moon που μας χάρισε η Access. Ισως να φανεί σαν κλοπή γλυκού από μωρό η δημοσίευση της συγκεκριμένης λύσης λόγω του ότι το παιχνίδι δίνει hints από μόνο του αλλά είναι πολλοί αυτοί οι οποίοι μάλλον δεν καταλαβαίνουν για άγνωστους λόγους αυτά τα hints και μου εξέφρασαν ρητώς ή γραπτώς την επιθυμία τους για μια πλήρη λύση του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Και όπως ξέρετε η επιθυμία σας είναι διαταγή για μένα ...



UNDER A KILLING MOON

Day 1 - Caughing up Flemm

Ξεκινώντας κοιτάξτε τη φωτογραφία επάνω στο γραφείο και κατόπιν πηγαίνετε πίσω από το γραφείο και κοιτάξτε προς τα κάτω. Ανοίξτε το κάτω συρτάρι και πάρτε από μέσα το στυλό και το γραμματόσημο. Κοιτάξτε το μηχάνημα fax επάνω στο cabinet και πάρτε το πιστόλι σας που βρίσκεται παραμμελημένο επάνω στον πάγκο. Μόλις συνέλθετε από το γέλιο που είμαι σίγουρος ότι θα ρίξετε με το υπέροχο interactive πάρτε τα γράμματα που είναι παραπεταμένα μπροστά στην πόρτα σας και αφού τα κοιτάξετε χρησιμοποιήστε το στυλό και το γραμματόσημο στο credit card application. Ανοίξτε το φωνογράφο και κατόπιν φύγετε από το γραφείο σας. Κατεβείτε τις σκάλες, περάστε το δρόμο (δε χρειάζετε να ελέγξετε δεξιά και αριστερά για τυχόν αμάξια) και μιλήστε στην όμορφη εφημεριδοπώλη ώστε να μάθετε για κάποια ληστεία. Ρίξτε την credit card application στο γραμματοκιβώτιο και μπείτε στο ενεχυροδανειστήριο (λέξη και τούτη!) του Rook. Μόλις αυτός σας μιλήσει για τη ληστεία και βρεθείτε στην πίσω αυλή κοιτάξτε κάτω και πάρτε το κομμάτι γυαλί που υπάρχει εκεί. Μόλις κάνετε όλα αυτά τα δύσκολα και εξετάσετε το γυαλί που πήρατε πρέπει να μετακινήσετε τον σκουπιδοτενεκέ και να πάρετε το κλειδί. Κοιτάξτε το αποτύπωμα στο έδαφος και πάρτε την μπάλα του μπάσκετ. Ξελιγωθείτε από το γέλιο (κάπως έτσι ελπίζω να παίξει και ο Wilkins στον Παναθηναϊκό αν θέλουμε να πάρουμε και φέτος το πρωτάθλημα!) με το τρομερό interactive και κατόπιν πάρτε το κασσετόφωνο που βρίσκεται δίπλα από τον μεγάλο σκουπιδοτενεκέ και εξετάστε το ώστε να πάρετε τις μπαταρίες. Ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ και εξετάστε τον. Μετακινείστε τη σκάλα στο βάθος της αυλής, ανεβείτε επάνω και κοιτάξτε την πόρτα. Μετακινείστε καποια από τις σανίδες στο φράκτη και βγείτε έξω. Κατευθυνθείτε δεξιά και μόλις βρεθείτε έξω από το Rusty's Shop πρέπει να σηκώσετε το χαλάκι που βρίσκεται μπροστά στην πόρτα, να πάρετε το κλειδί και χρησιμοποιώντας το να την ανοίξετε. Μπείτε μέσα στο μαγαζί, πάρτε το crossbow από τον πάγκο και τον κρίκο από τον τοίχο και κατόπιν μπείτε πίσω από τον πάγκο. Πάρτε τη μάσκα, ανοίξτε το κιβώτιο και πάρτε την κούκλα στην οποία και βάζετε τις μπαταρίες που πήρατε από το κασσετόφωνο. Ανοίξτε μετά την τηλεόραση και μετά κοιτάξτε την άλλη πόρτα του καταστήματος. Πάρτε το κλειδί που κρέμεται στον τοίχο και με αυτό ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα. Μόλις μπείτε μέσα πάρτε το βελάκι από τον τοίχο, το οποίο και βάζετε στο crossbow, και κατόπιν ανοίξτε το βαρέλι. Groovy! Καλά του ξηγήθηκαν του Rusty. Βγείτε από το μαγαζί και πηγαίνετε αριστερά. Εξω από το Brew & Stew πάρτε την εφημερίδα, εξετάστε την και διαβάστε στη συνέχεια καθένα από τα άρθρα ξεχωριστά. Επιστρέψτε μετά στην αυλή πίσω από το Rook's Pawnshop και μιλήστε στον αλήτη που "μένει" μέσα στο σκουπιδοτενεκέ. Μόλις αυτός σας πεί ότι είναι εθισμένος στη σοκολάτα πηγαίνετε στο Brew & Stew και μιλήστε με τον Louie για όλα τα θέματα αλλά κυρίως για τη σοκολάτα. Μόλις αυτός σας δώσει το chocolate cake πρέπει να πάτε στο back alley και πάλι και να το δώσετε στον αλήτη. Μιλήστε του για όλα τα θέματα και κατόπιν πηγαίνετε με την επιλογή travel στο αστυνομικό τμήμα. Στον Mac δώστε τις απαντήσεις B, B και C και στη συνέχεια επιστρέψτε στο γραφείο σας. Κοιτάξτε τον υπολογιστή στο τραπέζι και χρησιμοποιήστε τον. Επιλέξτε race: Caucasian, sex: Male, Height: 6'0'' - 6'4'', weight: 281 - 320 lbs, mutant: No, hair color: Red, eyes: Two (προφανώς!), eye color: Green, blood type: AB-, shoe size: 14 και tatoos: Anchor και λογικά θα πρέπει πολύ εύκολα να βρείτε τον κύριο ύποπτο για τη ληστεία





στο ενεχυροδανειστήριο του Rook. Βγείτε έξω από το γραφείο σας, κατεβείτε κάτω και μιλήστε στην εφημεριδοπώλη απέναντι ρωτώντας την για κάποιον Beek Nariz. Κατευθυνθείτε αριστερά, μπείτε στο άνοιγμα που υπάρχει ανάμεσα στις σανίδες και λογικά πρέπει να βρεθείτε στο Coit Tower. Μιλήστε στον αξιαγάπητο (ορίστε;) Beek και προσφέρετε του το surgery gift certificate. Ρωτήστε τον για τα πάντα και στη συνέχεια φύγετε. Πηγαίνετε ευθεία και μπείτε στην αποθήκη. Εδώ πρέπει να κάνετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save. Ανεβείτε τις σκάλες, πάρτε το κλειδί και κρεμάστε την κούκλα στο γάντζο κοιτάζοντας προς τα επάνω αν χρειαστεί. Κατεβείτε κάτω και χρησιμοποιήστε το κλειδί στο power box. Μετά από λίγο θα έρθει ο Flemm ο οποίος θα πάρει την τρομάρα της ζωής του νομίζοντας ότι τον κυνηγάει το φάντασμα του Rusty. Πάρτε το βραχιόλι και τα κλειδιά από το τραπέζι και χρησιμοποιήστε τα για να ανοίξετε το ντουλάπι. Από εδώ θα πάρετε το strongbox το οποίο ανοίγετε με το key from alley. Εξετάστε το strongbox και επιστρέψτε στο γραφείο σας ώστε να τελειώσει η πρώτη και πολυτάραχη ημέρα του παιχνιδιού. Day 2 - Goose Eggs and Hamm Μόλις πάρετε τον έλεγχο του παιχνιδιού πάρτε την πιστωτική κάρτα που σας έριξαν κάτω από την πόρτα και βγείτε έξω. Πηγαίνετε έξω από το Electronics Shop, μπείτε μέσα χρησιμοποιώντας τη νεοαποκτηθείσα πιστωτική σας κάρτα και μιλήστε στον ευγενέστατο πωλητή. Πλησιάστε το μπλέ ηλεκτρικό πεδίο, τοποθετήστε την κάρτα σας στο card reader και πάρτε το μηχάνημα fax. Επιστρέψτε στο γραφείο σας και πάρτε το fax που όλις ήρθε. Διαβάστε το και μετά, με την επιλογή travel, πηγαίνετε στην έπαυλη. Aaax, τι κουκλάρα είναι αυτή ... ώχ συγγνώμη, συνεχίζουμε ακάθεκτοι και προπάντων απτόητοι (νομίζεις!) λοιπόν. Επιστρέψτε στην Chandler Ave. και μιλήστε στην εφημεριδοπώλη. Ρωτήστε την για το ειδώλειο (ορίστε;) και στη συνέχεια πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα όπου και πρέπει να ρωτήσετε για κάποιον Franco Franco (Κύπριος είναι; Πως λέμε Παύλος Παύλου) και για jade και στη συνέχεια επιστρέψτε στο back alley. Ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ ανακύκλωσης (να χαρώ εγώ συστήματα!) και πάρτε το χαρτί το οποίο και διαβάζετε. Πηγαίνετε κατόπιν στο θέατρο, απαντήστε με C, C, και A και αφού δώσετε το jade κάντε την ερώτηση B. Πηγαίνετε στο γραφείο σας και διαβάστε το καινούριο fax που σας ήρθε. Σαν πολύ περιζήτητος δε γίνατε εντελώς ξαφνικά; Τέλος πάντων, συνεχίζουμε. Πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα, ρωτήστε για Knickerbocker και στη συνέχεια ταξιδέψτε στο Eddie Ching's. Κατόπιν πηγαίνετε στο μαγαζί με τα ηλεκτρονικά (όχι παιχνίδια πονηροί!) και αφού απαντήσετε την πρώτη φορά ότι θέλετε στη συνέχει πρέπει να δώσετε τις απαντήσεις C, C, B και A. Πάρτε το laser blade από το μπλέ κουτί και επιστρέψτε στο Eddie Ching's. Πάρτε το βιβλίο που βρίσκεται επάνω στη βιβλιοθήκη και εξετάστε το. Ανοίξτε την αριστερή πόρτα και πάρτε το κλουβί και την τροφή για ψάρια. Ανοίξτε το ενυδρείο και χρησιμοποιήστε την τροφή για ψάρια (περίεργο ε;) και στη συνέχεια τον κρίκο που πήρατε από το μαγαζί του μακαρίτη του Rusty. Μπείτε στη δεξιά πόρτα και περάστε το σύστημα συναγερμού κάνοντας μια τρομερή μαγκιά. Χρησιμοποιήστε το crossbow και τον γεμάτο νερό κρίκο στο κουτί που βλέπετε στο βάθος. Μπείτε στην αριστερή πόρτα, κοιτάξτε κάτω από το τραπέζι και πάρτε το fax που βρίσκετε εκεί το οποίο και διαβάζετε. Πάρτε το Geigger chow που υπάρχει πίσω από τον οβελίσκο, τοποθετήστε το μέσα στο κλουβί και στη συνέχεια τοποθετήστε την παγίδα που δημιουργήσατε





στο γυάλινο κλουβί. Κατόπιν κινείστε τον πίνακα (τι περίεργο, όλο πίσω από πίνακες κρύβουν τα χρηματοκιβώτια), κοιτάξτε τη θυρίδα και δώστε τον κωδικό 101412 και μετά πατήστε Enter. Πάρτε την κάρτα και διαβάστε το γράμμα το οποίο επίσης παίρνετε από εκεί μέσα. Από τη γωνία του τοίχου πάρτε τη θηλιά (ή ότι άλλο είναι αυτό το πράγμα τέλος πάντων), μετακινήστε τον καθρέπτη και χρησιμοποιήστε το κλειδί στην κλειδαριά. Επιστρέψτε στη βιβλιοθήκη και μπείτε στο μυστικό δωμάτιο που αποκαλύφθηκε. Μετακινήστε το κιβώτιο και πάρτε το bandana από το άγαλμα. Κατόπιν μετακινήστε τον πίνακα και χρησιμοποιήστε το security card στη θήκη. Αφού κοιτάξετε το αγαλματίδιο χρησιμοποιήστε επάνω του τη θηλιά και μετά επιστρέψτε στο γραφείο σας τελειώνοντας έτσι αισίως και τη δεύτερη ημέρα. Day 3 - Colonel, Fran and Alley Βγείτε έξω από το γραφείο σας, πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο Pizza Bar. Καλή σας όρεξη. Ούπς, λάθος έκανα. Μετά τη συνομιλία σας με την Francesca και αφού φυσικά δεχτείτε να βρείτε αποδείξεις για τα "ξενογυρίσματα" του Sal, πηγαίνετε στο Brew & Stew και ρωτήστε τον Louie για τον "άτακτο" Sal. Βγείτε έξω, ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ (αρχίζει να σας γίνεται συνήθεια το να ψάχνετε στα σκουπίδια ή μου φαίνεται;), πάρτε το σκισμένο χαρτί και εξετάστε το. Ενώστε τα κομμάτια (είναι λίγο εκνευριστικό αλλά θα







τα καταφέρετε) και χρησιμοποιήστε το ολοκληρωμένο μήνυμα επάνω στο χαρτί που σας έδωσε η Francesca. Ξανακοιτάξτε το μήνυμα του Sal και αποκρυπτογραφήστε το σκεπτόμενοι ότι τα κόκκινα γράμματα είναι τα σωστά. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο ξενοδοχείο όπου θα ανακαλύψετε ότι απλά δε μπορείτε να μπείτε. Πηγαίνετε λοιπόν στην αποθήκη, ανοίξτε το κιβώτιο και πάρτε τη στολή που θα βρείτε εκεί μέσα. Πηγαίνετε στο Rusty's Funhouse και από το μικρό δωμάτιο πάρτε το μπαλόνι το οποίο βρίσκεται στον αριστερό νιπτήρα. Κοιτάξτε το nozzle (στο στόμα της μεγάλης φάτσας στο τοίχο) και χρησιμοποιήστε επάνω του το μπαλόνι. Μπείτε στο inventory σας και χρησιμοποιήστε τη μάσκα επάνω στη στολή. Πηγαίνετε στο ξενοδοχείο αλλά μετά λύπης σας ανακαλύπτετε ότι ο Arno και πάλι δε σας αφήνει να περάσετε. Ξαναμπείτε μέσα και μετά τη συνομιλία θα περάσετε επιτέλους. Στο password δώστε silicon. Πάρτε το αλουμινόχαρτο και μπείτε στο δωμάτιο με το πιάνο. Χρησιμοποιήστε το πιάνο και πάρτε τον μαγνήτη από πλάϊ του παραθύρου. Φύγετε από αυτό το δωμάτιο και πηγαίνετε στην κρεβατοκάμαρα (αχέμ ...). Ανοίξτε το αριστερό κομοδίνο και κοιτάξτε το περιοδικό. Κατόπιν ανοίξτε την ντουλάπα και πάρτε το ποτήρι. Στη συνέχεια πρέπει να ανοιξετε το κάτω αριστερό συρτάρι του γραφείου και να κοιτάξετε τη φωτογραφική μηχανή. Πηγαίνετε στο δωμάτιο με

την πισίνα, μετακινείστε την πετσέτα που είναι πεταμένη στο πάτωμα και κοιτάξτε το grate. Χρησιμοποιήστε το ποτήρι στην πισίνα, κοιτάξτε το βάζο στα δεξιά της πόρτας και χρησιμοποιήστε επάνω του το ποτήρι με το νερό. Μετά εξετάστε τον φελό (κάποιους γνωστούς μου θυμίζει ...) και επιστρέψτε στην κρεβατοκάμαρα. Ανοίξτε το κλειδωμένο συρτάρι χρησιμοποιώντας το σύρμα και πάρτε το κορδόνι το οποίο και χρησιμοποιείτε στο μαγνήτη πριν επιστρέψετε στο δωμάτιο με την πισίνα. Χρησιμοποιήστε το μαγνήτη στο grate και μετά το κατσαβίδι στο grate ώστε να πάρετε το φίλμ. Φύγετε και πηγαίνετε στο κατάστημα ηλεκτρονικών και πάρτε από το μπλέ κουτί το film developing kit με το οποίο εμφανίζετε το φίλμ. Κοιτάξτε τις φωτογραφίες τις οποίες







στο πάτωμα κοντά στο τραπεζάκι και εξετάστε την. Πάρτε το ρολόϊ πάνω από το τζάκι (αν δεν το βλέπετε πατήστε Shift όταν κινείστε) και εξετάστε το. Πάρτε τα καμματάκια χαρτιού που θα βρείτε μέσα στο καλάθι των αχρήστων και κοιτάξτε τα αλλά μην προσπαθήσετε άδικα να τα ενώσετε, αλλά δε θα τα καταφέρετε. Σειρά έχει το γραφείο του Colonel. Πηγαίνετε στο τραπεζάκι, μετακινείστε την εικόνα και κοιτάξτε την. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε τη greeting card και το φάκελλο και κοιτάξτε τα. Κοιτάξτε τα βάζα και μετακινείστε αυτό που μπορείτε ώστε να πάρετε το emergency disk το οποίο και χρησιμοποιήτε στον υπολογιστή αφού φυσικά πρώτα τον ανάψετε. Διαβάστε το κείμενο και στη συνέχεια πηγαίνετε στο σπίτι της Tode. Μιλήστε της

και δίνετε στη Francesca αφού πάτε στο Pizza Bar. Ρωτήστε την για τη ληστεία και για κάποιον Pug και στη συνέχεια πηγαίνετε στο Coit Tower όπου και ξαναρωτάτε για τον Pug. Μετά τη συνομιλία σας με τον Pug πηγαίνετε στο Colonel's Office. Στην Eddie Ching δώστε ότι απαντήσεις θέλετε ώστε να τελειώσει και η τρίτη ημέρα. Day 4 - A Code, a Tode and a Ciggarette Load Ξεκινώντας πηγαίνετε στην έπαυλη. Χρησιμοποιήστε το αλουμινόχαρτο στον αετό που βρίσκεται επάνω στον πολυέλαιο, πάρτε την τσιγαροθήκη που είναι πεσμένη

και κατόπιν δώστε της το greeting card. Ρωτήστε την για τον Colonel και το Colonel's key και επιστρέψετε στο γραφείο του Colonel. Κοιτάξτε τα περιοδικά που έχουν ρίξει κάτω από την πόρτα, μετακινήστε τα και πάρτε την απόδειξη την οποία και εξετάζετε. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στο cabinet, ανοίξτε το και πάρτε τα documents. Πηγαίνετε και πάλι στο σπίτι της Tode, ρωτήστε την για την απόδειξη και επιστρέψτε στο γραφείο του Colonel. Κοιτάξτε το χαρτί, μετακινήστε τους πίνακες και στο χρηματοκιβώτιο γυρίστε πέντε φορές το πρώτο, εφτά φορές

το δεύτερο και μια το τρίτο. Πάρτε το code book το οποίο και χρησιμοποιήτε επάνω στα documents. Κοιτάξτε τα αποκωδικοποιημένα αρχεία και πηγαίνετε στο Roadside Motel. Πηγαίνετε στην GRS και κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save. Προχωρήστε γρήγορα αριστερά, στρίψτε δεξιά, κοιτάξτε τη δεύτερη πόρτα στα δεξιά (πρέπει να γράφει Research and Development) και μπείτε μέσα. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Κάθε φορά που βγαίνει το μήνυμα ότι σε λίγο χρόνο αρχιζει το security sweep πρέπει να κρυφτείτε κάπου μέχρι να ολοκληρωθεί το sweep του δωματίου που βρισκόσαστε και να φύγει το security drone. Στο συγκεκριμένο δωμάτιο μπορείτε να κρυφτείτε (πατώντας το Crtl όπως κινείστε και μετά το Shift για να σηκωθείτε) στο χώρο που υπάρχει πίσω δεξιά στη γωνία που κάνει το τοιχάκι με τον τοίχο όπως βλέπετε μπαίνοντας από την πόρτα. Στη συνέχεια πάρτε το σημαιάκι από τον τοίχο και εξετάστε το. Πάρτε επίσης το wrench από το πάτωμα και τη μικρή τηλεόραση από το γραφείο ενώ δεν πρέπει να ξεχάσετε να κοιτάξετε τον υπολογιστή, να τον ανάψετε και να βάλετε την κάρτα που βρήκατε. Φυσικά κάθε φορά που ειδοποιήστε για security sweep πρέπει να σταματάτε ότι κάνετε και να κρύβεστε. Διαβάστε λοιπόν τα αρχεία στον υπολογιστή, φύγετε από το δωμάτιο και μπείτε στην πόρτα αριστερά που γράφει Supervisor's Office. Εδω για να κρυφτείτε πρέπει να σκύψετε πίσω από το τοιχάκι. Χρησιμοποιήστε το wrench στον αγωγό και μετά το Geigger στο άνοιγμα που δημιουργήθηκε. Α το καημένο ... Μπείτε στην περιοχή υψηλής ασφάλειας και πάρτε το mini disk από το γραφείο και από τα συρτάρια του άλλου γραφείου πάρτε το passkey και το laser disk. Βγείτε από το high security area, σκύψτε και κοιτάξτε κάτω από το γραφείο. Πάρτε το computer card, ανάψτε τον υπολογιστή και χρησιμοποιήστε επάνω του το computer card και το mini disk. Βγείτε έξω, προχωρήστε προς τα δεξιά και κοιτάξτε το security panel έξω από το γραφείο του Tucker. Εδω πρέπει να χρησιμοποιήσετε το passkey ώστε να μπορέσετε να μπείτε μέσα. Εδω μπορείτε να κρυφτείτε σκύβοντας πίσω από τα φυτα. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε το σπίρτο και κοιτάξτε το χαρτί. Κοιτάξτε επίσης την πόρτα του safe και το panel δίπλα και επιστρέψτε στο Supervisor's Office. Κοιτάξτε το wall safe, χρησιμοποιήστε το και δώστε τον κωδικό 142235. Πάρτε από μέσα την σκόνη και χρησιμοποιήστε την, ακολουθούμενη από το σπίρτο, στο τσιγάρο. Πηγαίνετε στη συνέχεια στο Conference Room όπου μπορείτε να κρυφτείτε σκύβοντας πίσω από το γραφείο. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε το laser disk player και κοιτάξτε το περιοδικό. Στο inventory συνδυάστε το laser disk με το laser disk player και τη μικρή







τηλεόραση και πηγαίνετε στο γραφείο του Tucker. Ανάψτε το panel και χρησιμοποιήστε επάνω του το A/V Equipment. Πρέπει στη συνέχεια πολύ γρήγορα να πάτε και να κρυφτείτε. Οταν φύγει το security probe μπείτε μέσα στο safe, πάρτε την κασσέτα και το αγαλματίδιο και κοιτάξτε το. Συνδυάστε το winter chip με το ρολόι και πάρτε τα κομμάτια χαρτί από το καλάθι αχρήστων. Κοιτάξτε τα κομμάτια και ανακατασκευάστε το μήνυμα. Δεν είναι εύκολο αλλά είμαι σίγουρος ότι θα τα καταφέρετε. Πηγαίνετε στο Conference Room και από αυτό που μοιάζει με πεζούλι στον τοίχο πάρτε το κλειδί. Κοιτάξτε τη μεγάλη οθόνη και χρησιμοποιήστε το κλειδί ώστε να ανοίξετε τη ντουλάπα στο κάτω μέρος. Ανάψτε το βίντεο, χρησιμοποιήστε τη βιντεοκασσέτα και στη συνέχεια ενεργοποιήστε το pad τηλεχειρισμού. Κατόπιν το μόνο που έχετε να κάνετε για να ολοκληρώσετε την τέταρτη και ομολογουμένως δυσκολότερη ημέρα του παιχνιδιού είναι να επιστρέψετε στο γραφείο σας. Day 5 - Beating the odds: A Chameleon to one Κατ' αρχήν φύγετε και πηγαίνετε στο Bastion of Sanctity. Κοιτάξτε τον Chameleon και την Alaynah και προχωρήστε δεξιά. Προσέξτε πολύ μόνο να μη μπείτε στο κεντρικό δωμάτιο γιατί την πατήσατε! Από τον τοίχο πάρτε την τανάλια και συνεχείστε μέχρι να βρείτε την εσοχή με την πέτρινη φάτσα και το βάζο. Πλησιάστε το πρόσωπο και πάρτε το μάτι. Συνεχίστε να ψάχνετε την περίμετρο και μόλις βρείτε το καλώδιο στον τοίχο πάρτε το. Μπείτε στο inventory σας και συνδυάστε την τανάλια, το καλώδιο και το πετράδι ώστε να φτιάξετε μια σφεντόνα. Πηγαίνετε στην εσοχή με το βάζο και κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ένα save. Χρησιμοποιήστε τη σφεντόνα στο βάζο και μόλις το σπάσετε φύγετε πολύ γρήγορα δεξιά. Μπείτε στο κεντρικό δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το θανατηφόρο τσιγάρο που έχετε στη διάθεση σας στο τασάκι επάνω στο τραπέζι. Μόλις καταφέρατε να ξεφορτωθείτε επιτέλους τον ενοχλητικό και επικίνδυνο Chameleon. Μετακινείστε την ασπίδα δεξιά από το laser field και πατήστε το διακόπτη ώστε να απελευθερώσετε την Alaynah. Μετά τη συνομιλία σας μαζί της, δεν έχει σημασία τι θα της απαντήσετε, πηγαίνετε στο Broken Skull. Στη barwoman (καλά, στα τρία Superman δεν έπαιζε αυτή;) δώστε το εκατοδόλλαρο και απαντήστε με B και B. Πηγαίνετε στο Roadside Motel και ρωτήστε την Alaynah για το Token που σας ζήτησε η φώκια. Πηγαίνετε κατόπιν στο ενεχυροδανειστήριο του Rook και ρωτήστε τον ιδιοκτήτη για το silver dollar. Στη συνέχεια επιστρέφετε στο Broken Skull και δίνετε στην αχώνευτη το ασημένιο δολλάριο. Στο επικίνδυνο παιχνίδι που ακολουθεί πρέπει να επιλέξετε κατ' αρχήν την επάνω μπάλα, μετά την κεντρική, την κάτω και τέλος και πάλι την κάτω μπάλα ώστε να επιζήσετε. Στη barwoman (όχι την τρομερή ξανθιά του Cast Club, άσχετο!) απαντάτε με A, B και A ώστε να τελειώσει και η πέμπτη ημέρα. Day 6 - Mooning the Cult Μόλις συνέλθετε κοιτάξτε τα φύλλα στο πάτωμα, προχωρήστε δεξιά και μετά πάλι δεξιά ανάμεσα στις κολώνες και πάρτε την τσουγκράνα. Πάρτε την πέτρα από το τοιχάκι στην αριστερή μεριά του πέτρινου αγάλματος, ανοίξτε την πόρτα στο αριστερό μέρος του κήπου και πάρτε το lighter fluid, πάρτε το flint που βρίσκεται επάνω σε ένα τοιχάκι στη γωνία που κάνει με τον εξωτερικό τοίχο και μπαίτε στο inventory ώστε να το χρησιμοποιήσετε με τη πέτρα. Επιστρέψτε στα φύλλα μπρο-



στά από την πόρτα και χρησιμοποιήστε επάνω τους την τσουγκράνα, το lighter fluid και τις σπίθες ώστε να ετοιμάσετε μια δυσάρεστη έκπληξη για τον φρουρό που βρίσκεται έξω από την πόρτα. Στη συνέχεια βγείτε έξω, στρίψτε δεξιά, μετά πάλι δεξιά και τέλος αριστερά και μπείτε στο Stasis Room. Μόλις μπείτε μέσα ανάψτε το μηχάνημα και κάντε τις εξής ενέργειες. Ανεβάστε τη θερμοκρασία μέχρι να ανάψει το φωτάκι, αυξήστε τη θερμοκρασία, πατήστε το κουμπί της αδρεναλίνης και κάντε ηλεκτροσόκ. Στη συνέχεια αυξήστε πάλι τη θερμοκρασία, δώστε Sodium Pentathol, ξαναδώστε αδρεναλίνη και ξαναυξήστε το οξυγόνο. Κατόπιν πηγαίνετε στο μέγιστο τη θερμοκρασία και το οξυγόνο, ξαναδώστε αδρεναλίνη και τέλος χορηγήστε Sodium Bicarbonate και ... voi la! Μόλις καταφέρατε να ξυπνήσετε την υπέροχη Eva. Κοιτάξτε το χαρτί που σας έδωσε και φύγετε από το δωμάτιο. Προχωρήστε ευθεία χωρίς να στρίψετε πουθενά και πάρτε τον σωλήνα που θα βρείτε έξω από τα Residential Decks. Κατόπιν προχωρήστε στο διάδρομο και στις διασταυρώσεις στρίψτε πρώτα αριστερά, μετά πάλι αριστερά και τέλος πηγαίνετε ευθεία και θα βρεθείτε στο Observation Deck. Εδώ πάρτε το ποτήρι από το τραπέζι και εξετάστε το. Μετακινήστε το φυτό, κοιτάξτε το floor panel που υπάρχει από κάτω και χρησιμοποιήστε επάνω του το σωλήνα. Πάρτε ένα καλώδιο και κοιτάξτε το panel στον τοίχο. Ανοίξτε το με το κλειδί, μετακινήστε το software και πάρτε το mini computer. Συνδυάστε το καλώδιο με το winter chip και το mini computer και στη συνέχεια τοποθετήστε αυτό που φτιάξατε στο καινούριο panel που εμφανίστηκε ώστε να τελειώσετε αισίως και την έκτη ημέρα. Και πάμε στην ... Day 7 - On the Seventh Day Tex Rested Εδώ τα πράγματα είναι πολύ ζόρικα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ... Απλά πρέπει να χαλαρώσετε και να απολαύσετε το πολύ όμορφο και αρκετά κωμικό φινάλε ενός πραγματικά υπέροχου adventure! Σας άρεσε; Αυτό έλειπε να είχατε και παράπονο! Οπως κάθε μήνα έτσι και τον Νοέμβριο το SpellShop έκανε ότι ήταν ανθρωπίνως δυνατό ώστε να ικανοποιήσει τις "ορέξεις" και απαιτήσεις σας. Πάει και τούτο. Επιτέλους τελείωσα με τη ύλη που είχα να παραδώσω και γι αυτόν τον μήνα και μπορώ με την ησυχία μου πλέον να επιδοθώ στην εξερεύνηση της άγνωστης πλευράς της ShadowDale, το τρομερό PagratiDale και τους "φρικτούς" κατοίκους του







... Ραντεβού τον Δεκέμβριο με περισσότερο SpellShop.

Αλληλογραφία

Και αυτό το μήνα λοιπόν συνεχίζεται αυτή τη προσπάθεια μας να σας βοηθήσουμε άμεσα μέσω της στήλης σε ότι αφορά τα advenures και τα Role Playing Games και ΜΟΝΟ όμως. Υπάρχει αρκετή σύγχυση σε ότι αφορά αυτή τη στήλη και θα ήθελα για μια ακόμη φορά να ξεκαθαρίσω ποιά ερωτήματα θα απαντώνται και ποιά όχι. Κατ' αρχήν τα ερωτήματα σας θα πρέπει να αφορούν συγκεκριμένους γρίφους και όχι αοριστολογίες ενώ παρατηρήθηκε και αυξημένη ζήτηση ολοκληρωμένων λύσεων. Για μια ακόμη φορά θα ήθελα να ξεκαθαρίσω ότι δεν αποστέλονται στο σπίτι ολόκληρες λύσεις και ότι θα δημοσιευτούν στο περιοδικό όποτε και αν ο υπογράφων το κρίνει απαραίτητο. Επίσης η στήλη δεν ασχολείται με Doomοειδή παιχνίδια και γενικά arcades ή οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού πέραν των adventures και των R.P.G.s. Αυτά είχα να πώ, περνάμε ευθύς αμέσως στα γράμματα σας.

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

Και ξεκινάμε ευθύς αμέσως με το γράμμα του μήνα το οποίο μας έστειλε ο φίλος τηςστήλης Βασιλώττος Κυριάκος από το Ηράκλειο της Κρήτης. Χαιρετίσματα στην όμορφη Κρήτη όπως λένε και στα διάφορα βλακώδη ιταλογενή shows ...

Αγαπητέ Π. "ShadowCaster" Δημόπουλε,
Θεωρώ τη στήλη SpellShop ως την καλύτερη του περιοδικού και για να μη σου τρώω το χρόνο ας πάμε στο ψητό:
α) Τι πρέπει να κάνω στο Star Trek: Judgement Rites, στην 3η αποστολή αφού έχω πάρει λεφτά, το ρολόϊ και το μενταγιόν. Υποψιάζομαι ότι πρέπει να πάρω ένα όπλο από το οπλοστάσιο της πόλης αλλά πως;
β) Στο Lure of the Temptress πως θα αποκτήσω το tinderbox από το σιδηρουργείο για να το χρησιμοποιήσω στο apparatus; Το βλέπω μέσα στο σιδηρουργείο αλλά όταν περνάει ο δείκτης του ποντικιού δεν το αναγνωρίζει. Τι να συμβαίνει;
γ) Στο Sam 'n' Max ακολουθώ τη λύση που είχατε δημοσιεύσει στο τεύχος 44. Το πρόβλημα μου εστιάζεται στη σελίδα 52 όπου στο τέλος της λές να πάω στο Mystery Vortex και να κάνω διάφορους συνδυασμούς με τους μαγνήτες πίσω από τον καθρέπτη. Μπορείς να μου αναφέρεις όλους τους πιθανούς συνδυασμούς;
δ) Αν έχεις τη λύση του Murder in Space. Το ξέρω ότι είναι παλιό αλλά έχω μια επιθυμία να το τελειώσω. Ακόμα και αν έχεις διάφορα βοηθήματα είναι ευπρόσδεκτα. Και τέλος,
ε) Θα επιθυμούσα στα επόμενα τεύχη να δημοσιευτεί η λύση (100%) του Alone in the Dark II. Αν κάνεις τον κόπο και θέλεις να μου στείλεις τα παραπάνω εσωκλείω ένα γραμματόσημο και σου γράφω την πλήρη διεύθυνση μου.
Υ.Γ. Πάντα πρωτιές!

Φίλε Βασίλη,
Κατ' αρχήν θέλω να σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια αν και πιστεύω ότι αδικείς τις υπόλοιπες στήλες του περιοδικού οι οποίες πιστεύω ότι είναι εξίσου καλές και χρήσιμες. Και περνάμε στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.
α) Με το Star Trek: Judgement Rites δεν έχω ασχοληθεί καθόλου, όντας φανατικός πολέμιος του οτιδήποτε έχει σχέση με το μισητό Star Trek, ενώ δεν έτυχε να πέσει στα χέρια μου η λύση του. Οπότε σου λέω την αλήθεια (όχι σαν μερικούς ...) ότι δεν ξέρω την απάντηση στε αυτή σου την ερώτηση.
β) Τρείς εξηγήσεις υπάρχουν. Η έχεις πειρατικό αντίγραφο και παρουσιάζει bug, ή έχει πρόβλημα το ποντίκι σου ή δεν έχεις κάνει κάποια πράγματα και το πρόγραμμα δε σε αφήνει να προχωρήσεις. Αν πρόκειται για το τρίτο τότε δε μπορώ να σε βοηθήσω μη γνωρίζοντας τι έχεις κάνει και τι όχι. Εγώ πάντως δε συνάντησα κανένα απολύτως πρόβλημα στο συγκεκριμένο σημείο.
γ) Στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού υπάρχουν τρείς μαγνήτες, δύο στην πρώτη οθόνη και ένας στη δεύτερη, και ο καθένας έχει ένα μοχλό. Ο κάθε συνδυασμός μοχλών ανοίγει και μια διαφορετική πόρτα έξω από τον καθρέπτη. Αν δηλαδή οι δυο πρώτοι μοχλοί είναι κάτω και ο τρίτος επάνω θα ανοίξει μια πόρτα, αν ο πρώτος και ο τρίτος μοχλός είναι επάνω και ο μεσαίος κάτω θα ανοίξει άλλη πόρτα. Από εκεί και πέρα είναι καθαρά θέμα χρόνου να βρείς την πόρτα με τον τυφλοπόντικα μια και αυτό καθορίζεται random (τυχαία δηλαδή) από το πρόγραμμα. Δε σου παραθέτω όλους τους πιθανούς συνδυασμούς γιατί αφ' ενός μεν είναι λίγοι και αφ' εταίρου δε ο χώρος είναι ασφυκτικά περιορισμένος.
δ) Που το ξέθαψες αυτό; Δεν υπάρχει τίποτα στον ορίζοντα!
ε) Μην ανησυχείς καθόλου, υπάρχει πρόβλεψις για το κοντινό μέλλον. Η αναμονή πάντα ανταμείβεται!

Δυστυχώς, όπως ξεκαθάρισα για πολλοστή φορά, δεν είναι δυνατόν να γίνει κάτι τέτοιο. Ελπίζω πάντως να βοήθησε η δημοσίευση του γράμματος σου.
Υ.Γ. First and last and always (ο πρώτος δίσκος των υπέροχων Sisters of Mercy)!

Προχωράμε λοιπόν, ακάθεκτοι, στις απαντήσεις των υπόλοιπων γραμμάτων σας.

Φίλε Σταύρο Βαπορίδη,
Σε ευχαριστώ πολύ για την παρατήρηση σου. Εχεις απόλυτο δίκιο. Η εποχή του Μεσαίωνα ξεκινάει από τον 13ο αιώνα και το Ecstatica στην πραγματικότητα εκτιλύσσεται στα Dark Ages της Ευρώπης, στην εποχή για την οποία υπάρχουν ελάχιστα γραπτά ντοκουμέντα. Σε συγχαίρω για την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σου.
Υ.Γ.1 Το στύλ και το είδος γραψίματος είναι καθαρά θέμα του εκάστοτε συντάκτη και μόνο.
Υ.Γ.2 Συνέχισε να διαβάζεις το SpellShop και λίαν συντόμως θα δείς και τη λύση του Ecstatica στις σελίδες του.

GABRIEL KNIGHT - SINS OF THE FATHERS

Αγαπητέ Νίκο Σαϊνίδη,
Ρωτάς τι κάνεις την τελευταία ημέρα στο Gabriel Knight Sins of the Fathers και αφού μπείς στο honfour. Ορίστε λοιπόν το κομμάτι της λύσης του παιχνιδιού που σε αφορά: Ψάξτε τα δωμάτια του εξωτερικού δακτύλιου του hounfour. Από το δωμάτιο με τα computers πάρτε τον κατάλογο των μελών της αίρεσης. Από την αποθήκη πάρτε τις δύο μάσκες και δύο ρόμπες. Οταν φθάσετε στο δωμάτιο που προσεύχεται ο Dr. John βγήτε αμέσως έξω. Πηγαίνετε στον κεντρικό κύκλο του hounfour και στείλτε με τα τύμπανα το μήνυμα "Request Brother Eagle". Για να αποφύγετε την οδυνηρή συνάντηση με τον Dr. John φύγετε από τον πάνω δεξιά διάδρομο. Μόλις βρεθήτε στον εξωτερικό κύκλο πηγαίνετε στο δωμάτιο του Dr. John το οποίο είναι το πρώτο προς τα πάνω δωμάτιο απο εκεί που βρίσκεστε. Πάρτε την μαγνητική κάρτα που κρέμεται στον τοίχο και φύγετε αμέσως. Κινηθήτε με φορά αντιστροφή από τους δείκτες του ρολογιού και ανοίξτε με την μαγνητική κάρτα τις κλειδωμένες πόρτες. Από το θησαυροφυλάκιο κλέψτε μερικές δεσμίδες δολλάρια. Μόλις ανοίξετε το δωμάτιο με την αναίσθητη Grace εμφανίζεται ο Mosely. Χρησιμοποιήστε το talisman στην Grace για να συνέλθει. Δώστε στον Mosely την αμφίεση του αγριογούρουνου και φορέστε την αμφίεση του λύκου. Μετά το interactive μόλις η Malia-Tetelo προσπαθήση να θυσιάση την Grace εμποδίστε την με το talisman. Πετάξτε το talisman στον Mosely και μόλις σας πιάσει η Malia-Tetelo πάρτε αμέσως το άγαλμα από τον βωμό. Μετά το interactive προσπαθήστε να βοηθήσετε την Malia και ... finito!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ο φανατικός, καταπώς μας γράφει ο ίδιος, αναγνώστης της στήλης Κώστας Δημόπουλος (συνωνυμία μεγάλε!) ρωτάει τι πρέπει να κάνει στον τελικό διάλογο του παιχνιδιού τι απαντήσεις πρέπει να δώσει στους γερμανούς.

Συνωνόματε Κώστα,
Μόλις ο Klaus και ο τρελός επιστήμονας εμφανιστούν στην οθόνη θα αρχίσουν να τσακώνονται για το ποιός θα δοκιμάσει τη μηχανή "θεοποίησης" πρώτος. Τελικά πρώτος θα ρισκάρει ο Klaus. Εσύ πρέπει να του υπενθυμίσεις το λάθος στις μετρικές μονάδες (τον πολλαπλασιασμό επί δέκα, tenfold όπως λέει) αλλά ότι και να γίνει η δόση είναι λάθος οπότε ο αγαπητός (!!!) Klaus θα μεταμορφωθεί σε ένα τραγόμορφο πλάσμα το οποίο θα πέσει στη λάβα. Κατόπιν ο τρελόγιατρος θα θελήσει να δοκιμάσεις εσύ τη μηχανή. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να τον πείσεις ότι η μηχανή θα δουλέψει σωστά αυτή τη φορά ώστε να μην το ρισκάρει και να μπεί ο ίδιος. Και πάλι η δόση είναι λάθος οπότε ... μόλις τελείωσες ένα από τα ομορφότερα adventures όλων των εποχών. Συγχαρητήρια!

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

Ο φίλος μας Θοδωρής Ιωάννου ρωτάει πως σκοτώνεται η Emelda στο τέλος του Elvira Mistress of the Dark (μα καλά που πάτε και τα ξεθάβετε όλα αυτά τα adventures;).

Φίλε Θοδωρή,
Κατ' αρχήν πρέπει να βεβαιωθείς, πριν κατέβεις στην τρύπα όπου βρίσκεται η φοβερή Emelda, πρέπει να βεβαιωθείς ότι έχεις στην κατοχή σου το ceremonial dagger, το crusader's scroll και το scroll of spiritual mastery. Μόλις λοιπόν κατέβεις στο κρησφύγετο της μάγισσας αυτή αρχίζει, όπως πολύ σωστά επισημαίνεις, να σου αποροφά τη ζωτική ενέργεια. Γι' αυτό το λόγο πρέπει πολύ γρήγορα να τοποθετήσεις το crusader's sword επάνω στην πεντάλφα ώστε να την αποδυναμώσεις. Κατόπιν πρέπει επίσης γρήγορα να χρησιμοποιήσεις εναντίον της το scroll of spiritual mastery ώστε να την αποδυναμώσεις ακόμη περισσότερο και τέλος την αποτελειώνεις με το ceremonial dagger. Ετοιμάσου για ένα φινάλε το οποίο κυριολεκτικά θα σου "πετάξει τα μάτια" έξω!

Αυτά και με την αλληλογραφία της αγαπημένης σας στήλης και για αυτό το μήνα. Εάν λοιπόν κολλήσετε οπουδήποτε μη διστάσετε να πάρετε χαρτί και μολύβι και να μας γράψετε για τους γρίφους που σας ταλαιπωρούν στη διεύθυνση: "Για το περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-136 Τ.Κ. 10442" και μην ξεχνάτε την ένδειξη "Για το SpellShop".

..Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας παραθέτουμε τα σημαντικότερα θέματα τους. Μέσα από αυτόν τον οδηγό θα βρείτε τα αφιερώματα, τα τεστ, το Mega Review και το Spell Shop του κάθε τεύχους. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.


Τεύχος 1
Mega Review Simcity, Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.


Τεύχος 2
Mega Review Drakkhen, TEST Digi View, Mega Drive


Τεύχος 3
Mega Review M1 Tank Platoon, HARDWARE TEST Sam Coupe


Τεύχος 4
Mega Review It Came From The Desert, TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ Star LC10 II, Citizen Swift ,ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM


Τεύχος 5
Mega Review Star Trek V, ΑΦΙΕΡΩΜΑ Computers και Sex


Τεύχος 6
Mega Review Railroad Tycoon, ΑΦΙΕΡΩΜΑ Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest


Τεύχος 7
Mega Review Shadow of the Beast, ΑΦΙΕΡΩΜΑ CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III


Τεύχος 8
Mega Review Unreal, TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'


Τεύχος 9
Mega Review Awesome, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'


Τεύχος 10
Mega Review Hero Quest II, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I


Τεύχος 11
Mega Review Obitus, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited


Τεύχος 12
Mega Review Lemmings, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets, ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio

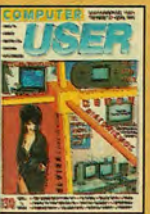

Τεύχος 13
Mega Review Betrayal, ΘΕΜΑ PC: ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος Α'


Τεύχος 14
Mega Review Wing Commander, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' ,Colonel's Bequest Μέρος Α'


Τεύχος 15
Mega Review Space Quest IV, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ έχει εξαντληθεί.


Τεύχος 17
Mega Review 3D Construction Kit, Παρουσίαση CDTV, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ έχει εξαντληθεί.


Τεύχος 19
Mega Review Heart Of China, TEST NES, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island


Τεύχος 20
Hardware Test Handy Scanner, Mega Review Larry V, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I


Τεύχος 21
Mega Review Police Quest III, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'


Τεύχος 22
Mega Review Wing Commander II, Hardware Test Amiga 500 plus, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'


Τεύχος 23
Mega Review Monkey Island 2, Hardware Test Mega STE, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'


Τεύχος 24
Mega Review Robin Hood, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'


Τεύχος 25
Mega Review UMS II, Hardware Test Amiga 600, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish


Τεύχος 26
Mega Review Shuttle, Αφιέρωμα Η ιστορία της IBM, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Kick Off 2,Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'


Τεύχος 27
Mega Review Civilization, Παρουσίαση Mega-CD, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow


Τεύχος 28
Mega Review Eco Quest, Θέμα Εγχρωμα PC, Hardware Test Sound Blaster, AT-Once, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Flames Of Freedom, Drakkhen, Might and Magic 3


Τεύχος 29
Mega Review Indiana Jones 4, Hardware Test Super NES, Hand Scanner, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Another World, Spell Shop Eco Quest 1


Τεύχος 30
Mega Review The Dagger Of Amon Ra Hardware Test Touch Screen, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'


Τεύχος 31
Mega Review Super Mario World, Hardware Test A570 CD-ROM Drive, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'


Τεύχος 32
Mega Review King's Quest VI, Hardware Test Amstrad 7386, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV


Τεύχος 33
Mega Review Rex Nebular, Hardware Test Amiga 1200, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'


Τεύχος 34
Mega Review Street Fighter II, Hardware Test Amstrad Mega PC, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'


Τεύχος 35
Mega Review Dragon's Lair III, Αφιέρωμα Joystick, Βία & Sex, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'


Τεύχος 36
Mega Review The Ancient Art of War in the Skies Αφιέρωμα Sierra On Line Hardware Tet Philips PCD 215 Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed


Τεύχος 37
Mega Review Space Quest V, Hardware Test Vidi Amiga 12, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway


Τεύχος 38
Mega Review Eco Quest II, Hardware Test GAlaxy Multimedia Upgrade Kit Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Α', Spell Shop Legend of Kyrandia


Τεύχος 39
Mega Review Flashback, Αφιέρωμα Εκπαίδευση στην πληροφορική, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins Μέρος Β', Spell Shop Shadow of the Comet


Τεύχος 40
Mega Review Day of the Tentacle, Θέμα Τα σχέδια της Gametek, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II. Εναρξη κυκλοφορίας GAMER.


Τεύχος 41
Mega Review Pirates Gold, Αφιέρωμα Sony, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra


Τεύχος 42
Mega Review Privateer, Αφιέρωμα Manga, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle


Τεύχος 43
Mega Review Mortal Kombat, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'


Τεύχος 44
Mega Review Simon the Sorcerer, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3


Τεύχος 45
Mega Review Gabriel Knight, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer


Τεύχος 46
Mega Review Doom, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Α' μέρος


Τεύχος 47
Mega Review UFO Enemy Uknown, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Nippon Safes inc, Spell Shop Gabriel Knight


Τεύχος 48
Mega ReviewS Pagan Ultima VIII, F-14 Fleet Defender, Αφιέρωμα Σατανισμός και Software, Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare


Τεύχος 49
Mega Review Pacific Strike, Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'


Τεύχος 50
Mega Review Police Quest, Αφιέρωμα OCEAN, Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'


Τεύχος 51
Mega Review Tie Fighter, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Tie Fighter Spell Shop Legend of Kyrandia I, Beneath a Steel Sky


Τεύχος 52
Mega Review Outpost, Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere


Τεύχος 53
Mega Review Doom II, Θέμα Virtual Reality, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Sango Fighter, Spell Shop Police Quest Open Season, Lost in Time Μέρος Α'


Τεύχος 54
Mega Review Under a Killing Moon, Spell Shop Day of the Tentacle, Lost in Time Μέρος Β'


Τεύχος 55
Mega Review Wing Commander III, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Α', Spell Shop Bloodnet Μέρος Α'


Τεύχος 56
Mega Review Hell Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Β', Spell Shop Noctropolis. Διακοπή κυκλοφορίας GAMER, δισκέτα 3,5 με playable demo Lion King.

πακέτου ζητήστε περισσότερα χρήματα. Θα σας δώσουν 10% περισσότερα. Ζητήστε ξανά και ξανά... Αν κάποια στιγμή σας αρνηθούν τότε κάντε εσείς μία δωρεά για να αυξήσετε το κύρος και την επιρροή σας. Μην είστε πολύ γενναιόδωροι όμως.

TIPS & TRICKS

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Θέλετε να κάνετε ένα "σπάσιμο" που θα σας αποφέρει 147 πόντους; Πηγαίνετε στο trick-shot mode και πατήστε το Trickshot Editor. Πατήστε F7, F4, F1. Θα πρέπει λογικά να ακούσετε τις μπάλλες να "σπάνε". Τώρα πηγαίνετε στο demo mode και κάντε click στην ανάλογη επιλογή. Από εδώ και μετά το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κάτσετε αναπαυτικά και να παρακολουθήσετε το τι θα συμβεί παρακάτω.



FULL THROTTLE

Εχετε προβλήματα με την κυρία στο Mine Road; Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε πίσω και να πάρετε λίγο λίπασμα. Οταν επιστρέψετε επιλέξετε το σαν όπλο και ρίξτε το στα μάτια της. Το πανίσχυρο όπλο της είναι τώρα δικό σας και θα μπορέσετε με ευκολία να συνεχίσετε την πορεία σας.



FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Εχετε προβλήματα λόγω έλειψης χρημάτων; Μην ανυσηχείτε... Στο Bulletin Board την στιγμή που θα σας αναθέσουν αποστολή για παράδωση κάποιου



INDIANAPOLIS 500

Σας δίνουμε τις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνετε για να πιάσετε τα 241.9 mph. Επειδή όμως η μηχανη δεν αντέχε,ι αυτή τη δυνατότητα την έχετε μόνο για δύο γύρους για αυτό καλό είναι να την χρησιμοποίησετε μόνο σε περίπτωση που έχει σχέση με πρόκριση ή με κατάληψη κάποιας συγκριμένης θέσης στους δοκιμαστικούς γύρους. Αυτοκίνητο: Lola/Buick Τούρμπο: 9; Η λιγότερη ποσότητα βενζίνης που πρέπει να έχετε είναι τα 5 γαλόνια Αεροτομές: Και οι δύο στις μικρότερες ρυθμίσεις Λάστιχα: Ολα μαλακά, Κλονισμός: +0.40 inch Πίεση: Το μπροστά δεξιό λάστιχο 25, το πίσω 26. Το πίσω αριστερό27, το μπροστά 28. Γωνία κλίσης: -0.50 +1.75 + 0.75 Ταχύτητες: 1) 8,61 2) 5.52 3) 3.77 4) 3.7



WING COMMANDER

Ξεκινήστε το παιχνίδι πληκτρολογώντας [XC Origin -k] αντί απλώς για [WC]. Να βεβαιωθείτε ότι γράψατε το O με κεφαλαίο και το k με μικρό. Με αυτή την παράμετρο θα σας δωθεί οοκληρωτική προστασία από την ασπίδα αλλά και η δυανατότητα να καταστρέψετε το αντίπαλο σκάφος που εκείνη την στιγμή στοχεύετε πατώντας απλώς το [Alt] και το [Del]. Προσέξετε πολύ όμως γιατί αυτό τρικ λειτουργεί ακόμη και στην περίπτωση που την δεδο-



μένη στιγμή στοχεύετε σε κάποιον συμποθεμιστή ή σε κάποιο από τα σκάφη σας και δεν νομίζουμε ότι θα τους αρέσει και πολύ να καταστραφούν από δικά σας πυρά...

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ: Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Μπροστά, Γροθιά ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ ΠΟΥ ΖΑΛΙΖΕΙ: Μακριά, Κάτω, Μακριά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Μπροστά, Γροθιά DRAGON PUNCH: Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Γροθιά HURRICANE KICK: Κάτω, Κάτω, Μακριά, Μακριά, Γροθιά ΕΝΑΕΡΙΑ ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ: Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Γροθιά ενώ πηδάτε ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΠΟΛΥ ΜΑΚΡΙΑ: Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Ψηλή Γροθιά (κρατείστε) ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΑΚΡΙΑ ΠΙΣΩ: Μακριά, Κάτω, Κάτω Μακριά, Ψηλή Γοθιά (κρατείστε) ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ: Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Ψηλή Κλωτσιά (κρατείστε) ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΑ ΠΙΣΩ: Μακριά, Κάτω, Κάτω Μακριά, Ψηλή Κλωτσιά (κρατείστε)

TIPS AMIGA

ALFRED CHICKENS

Στην οθόνη των τίτλων και πληκτρολογήστε HELPMARK και θα σας εμφανιστεί μία οθόνη επιλογής επιπέδων. Πατήστε (1-9) ή (A-B) για να επιλέξετε το που θα παίξετε.

JURASSIC PARK

Κωδικοί επιπέδων...
2) E54C67AA
3) B5A48352
4) D5F4AB62
5) 95B48B42
6) 85A483A4
7) 85B48B42
8) F54C6FAA
9) C57C77B2
10) D56C7FBA
11) A5149F5A

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Για απεριόριστες ζωές αλλά και για επιλογή επιπέδου πληκτιλογήστε ως κωδικό την λέξη ZACHARY.
Σας δίνουμε επίσης και μερικούς κωδικούς...
1) NELSON
2) PATTIE
3) MRPLOW
4) MAGGIE

PREMIER MANAGER 3

Εάν χρειάζεστε περισσότερα χρήματα πάρτε το εξής τηλέφωνο... 343343 και θα μπουν στον λογαριασμό σας δύο περίπου εκκατομύρια.

ALIEN BREED '92

Κωδικοί επιπέδων...
XXDFA
RTHAA
LAEEA
UYTTA
PPEAB

CIVILISATION

Κρατήστε το Shift και πληκτρολογήστε 123456789 για να σας εμφανιστεί ένας ολοκληρωμένος παγκόσμιος χάρτης ο οποίος θα σας επιτρέψει να δείτε τις αντίπαλες πόλεις.

EPIC

Κωδικοί επιπεδων...
2) CEPHEUS
3) APUS
4) MUSCA
5) PYXIS
6) CETUS
7) FORNAX
8) CAELUM
9) CORVUS
TIPS AMIGA

BOBS BAD DAY

Κωδικοί επιλογής επιπέδου...
10) XCKCCKZPE
20) VDPEFWNG
30) SEAGGUPH
40) QEAIIVNJ
50) NDPKKWPL
70) IDPONWPO
80) GFFQPUNQ
90) DEASQPVR
95) CFFTRUOS
100) BEAUSVNT

CHAOS ENGINE

Κωδικοί επιπέδων με απεριόριστο ποσό χρημάτων.
ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: GVVCH5DM57#N
ΤΡΙΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: V35076X657WH
ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: 6UCDXU2557V2

FLASHBACK

Κωδικοί επιπέδων
Easy: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL
Normal: PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT
Hard: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS

ALIEN BREED 2

Κωδικοί επιπέδων...
2) 353828
3) 108383
4) 370101
5) 982822
6) 847464
7) 737373
8) 928112
9) 267364
10) 193831
11) 090921
12) 309383
13) 101221
14) 103992
15) 998112
16) 125332
17) 091233

KRUSTY'S FUN HOUSE

Κωδικοί επιπέδων...
2) WHOAMAMA
3) FLANDERS
4) BROCKMAN
5) SIDEHOW

BUBBA 'N' STIX

Κωδικοί επιπέδων...
2) T1QKPF?CMG
3) PXMYGFFW7D
4) 913XPD1LZ5
5) 12!FX?5RJ

ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES ΧΟΡΕΥΟΝΤ



Παρατήρηση 1η: ***Κάλλιο 10 και στο χέρι παρά 5 και στο χέρι.***

Παρατήρηση 2η: ***Παρατηρώ σημαίνει έτοιμάζομαι ή προσέχω.***

Παρατήρηση 3η: ***Παρατηρώ ότι σωστά παρατηρήσατε ότι μετά τις παρατηρήσεις μου στο προηγούμενο τεύχος παρατηρείται μια αύξηση στο μέγεθος του (χορεύοντας) τόσο που να μπορεί ακόμα και ο απλός παρατηρητής να το παρατηρήσει.***

Παρατήρηση 4η: ***Παρατηρήστε ή προσέξτε ότι δεν θα γράψω 400 x 2 =800 λέξεις που χρειάζονται.***

Παρατήρηση 5η: ***Παρακαλώ το ατελιέ του περιοδικού να παρατηρήσει τις φωτογραφίες του (χορεύοντας) καλά, έχει να μάθει πολλά απ'αυτές.***

Παρατήρηση 6η: ***Αν παρατηρήσετε σωστά το κράνος μου θα δείτε και το σκάφος μου.***

Παρατήρηση 7η: ***Ο σωστός παρατηρητής θα παρατηρήσει το τραύμα στο δάχτυλο μου που έγινε στην προσπάθειά μου να φορέσω αυτό το αναθεματισμένο κράνος!!!***

Παρατήρηση 8η: ***Οχι δεν πουλάω ούτε το κράνος ούτε το σκάφος.***

Παρατήρηση 9η: ***Παρατηρώ ότι πιάστηκε το χέρι μου να γράφω.***

ΑΥΤΑ !!!

Οπως σωστά καταλάβατε τ'ανωτέρω ήταν πρίγγραφα τα υστερόγραφα ΥΣΤΕΡΑ, ΠΩΣ; Γιατί παρατηρώ, Παρατηρώ γιατί υπάρχει μεγάλη διαφορά από το βλέπω, παρατηρώ με το μυαλό, ενώ βλέπω με τα μάτια και σεις αν παρατηρήσετε γύρω σας θα δείτε κι άλλα πράγματα. Παράδειγμα έχετε παρατηρήσει ποτέ ότι ένα παιδάκι που είναι οκτώ χρονών και είναι Ολυμπιακός δεν έχει δει ποτέ την ομάδα του πρωταθλήτρια; ΩΧ! Αντε τώρα να βγάλεις άκρη με τους Ολυμπιακούς. Τι έλεγα; Α, ναι. Πρέπει κάποια στιγμή να σας πω πως ένας φτωχός και μόνος καουμπόυ, συγνώμη συντάκτης, βγάζει το ψωμί του. Πρώτον ο καλός συντάκτης για να προκόψει σήμερα πρέπει να ξέρει να λέει "λευκά ψέμματα" από μισές αλήθειες. Δηλαδή "το έχω το κείμενο αλλά κατά ένα περίεργο τρόπο δεν το βρίσκω θα το φέρω από ΔΕΥΤΕΡΑ". Τώρα Καθαρή Δευτέρα θά'ναι, Δευτέρα του Πάσχα θά'ναι, Δευτέρα Παρουσία. Δεύτερον να χρησιμοποιεί καθημερινά γεγονότα όπως, μου τρύπησε το λάστιχο από την μηχανή ή δεν μπορούσα να βγάλω το κράνος με αποτέλεσμα να τραυματιστώ και να τρέχω στο 167. (Είναι αμέσως μεγαλύτερο από το 166). Οταν όμως καταλάβουν ότι όχι μόνο δεν έχεις μηχανή αλλά είπες και... ΤΟΤΕ!!! Τέρμα μάγκες γιατί μου πιάστηκε το χέρι αλλά δεν θέλω να ξέρει ο κ.κ. Αρχισυντάκτης όλες τις δικαιολογίες που θα χρησιμοποιήσω στο μέλλον. Για την ώρα τέλος σας φιλώ στα μούτρα Ιάννης (και όχι YANNIS).

ΥΓ.1 Σας είπα ότι δεν θα γράψω υστερόγραφα.
ΥΓ 1,2 Σας είπα ένα "λευκό ψέμμα."
ΥΓ 1,372 Αυτά και άλλα κόλπα.
ΥΓ 1,813 Τα πρίγγραφα είναι μάλλον καλύτερα από τα μεσόγραφα και υστερόγραφα.
ΥΓ Τελευταίο ΜΠΟΥΦ !!

ΠΑΡΑΤΗΡΕΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ



Γιατί ρε παιδιά έχω τίποτα παράξενο πάνω μου. Απεναντίας πιστεύω ότι κάνω μία φυσιολογική ζωή χωρίς εκκεντρικότητες!!

ΞΥΝΕΤΑΙ Ο DALTON



Παιδιά είδατε το τελευταίο σποτάκι της LEVI'S για το "501" jean; Καλά δεν είναι φανταστικό; Βέβαια η LEVI'S πιστή στην παράδοση για ποιότητα και πρωτοτυπία έβαλε πιστεύουμε πάλι τα γυαλιά στους ανταγωνιστές της. Ο ΕΡ CLAYMAN ο ήρωας της ταινίας, ριψοκίνδυνος με καλογυμνασμένο σώμα και μαλλί που στάζει μπριγιαντίνη σώζει την όμορφη κοπέλα από την φωτιά. Δεν θα ξεχάσω δυο φάσεις. Η πρώτη το σύρμα που γίνεται GRILL για τα περιστέρια και η δεύτερη του γέρου που λύθηκαν τα γόνατα από το φόβο.

"501" THE ORIGINAL JEAN.



Levi's





Ενας φανατικός, αναγνώστης της Στήλης είδε το φίλο δίπλα και έπεσε από τα σύννεφα, ,εδώ μάλλον τον κατάπιε η γη

Αλληλογραφία

BRAVO USER !!!

Αυτές οι λέξεις αντιπροσωπεύουν την πραγματικά εκπληκτική αλλαγή που συνέβη στο προηγούμενο USER. Είμαι χρόνια αναγνώστης αυτού του περιοδικού αλλά ποτέ δεν περίμενα μια τέτοια αλλαγή. Οταν άνοιξα το τεύχος Σεπτεμβρίου δεν πίστευα σ'αυτό που έβλεπα. Αλλά ας αφήσουμε τώρα τα κολακευτικά λόγια κι ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:

1. Τι με συμφέρει περισσότερο ν'αναβαθμίσω τον επεξεργαστή μου (486 DX2/66) με Pentium overdrive, να βάλω έναν δυνατότερο επεξεργαστή (486 DX4/100) ή ν'αλλάξω μητρική και επεξεργαστή και να βάλω pentioum στα 90 MH με μητρική Ζάρρα;

2. Οπως και πολλοί άλλοι κάτοχοι Η/Υ έτσι κι εγώ δεν διαθέτω τις δισκέτες των Windows 3,1 που είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή μου. Τα WINDOWS '95 Upgrade ζητάνε αυτές τις δισκέτες;

3. Τα WINDOWS '95 τρέχουν προγράμματα DOS και WINDOWS 3,1 χωρίς να είναι εγκαταστημένα στο DOS και τα WINDOWS και τα 3.1 στον υπολογιστή μου;

4. Τα WINDOWS '95 αναγνωρίζουν το CD-ROM TOSHIBA A5302 και την κάρτα γραφικών TRIDENT 9400;

ΥΓ1. Εγινε τόσος ντόρος για τα WINDOWS '95 αλλά σ'ένα τόσο έγκυρο περιοδικό σαν το δικό σας, ούτε λόγος.

ΥΓ2. Πιστεύω ότι είναι ο καλύτερος καιρός να δημοσιευτεί ένα ερωτηματολόγιο.

ΥΓ3. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Με εκτίμηση
Γιάννης Απηλιζάκης

Το γράμμα το έγραψε η αδελφή μου.

Φίλε Γιάννη,

1) Από άποψη τιμής σε συμφέρει ένας 486/100 αφού οι Pentium είναι υπερβολικά ακριβοί ακόμα.

2) Οχι.

3) Ναι, τρέχουν όλα τα προγράμματα που είναι φτιαγμένα για να τρέχουν κάτω από Windows. Οσο για Dos, όσο περνάει ο καιρός θα λιγοστεύουν και τα παιχνίδια που θα βγαίνουν γι'αυτό.

4) Ναι.

ΥΓ. Τα θεωρείς πραγματικά σημαντικά τα Windows;

Μπορείς να μου την γνωρίσεις;

Αγαπητό USER

Συγχαρητήρια για την πλούσια, έγκυρη και υπερπλήρη ύλη σου. Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 4) και βρίσκω έπειτα από τόσο καιρό το θάρρος να εκφράσω την χαρά μου καθώς επίσης και την λύπη μου για τα τεύχη που έχεις (και το τονίζω!!!) κοπιάσει τόσο πολύ. Αναλυτικότερα: είμαι ένας από τους ευτυχείς κατόχους μιας A1200 εδώ και 5 μήνες και τι να σου πω, έχω καταενθουσιαστεί τόσο για τα παιχνίδια της όσο και για τα προγράμματά της. Στον πρώτο τομέα σίγουρα υπερέχει γιατί όπως γνωρίζουμε όλοι μας είναι ένα πολύ δυνατό μηχάνημα, το οποίο δεν αξιοποιείς σωστά δηλαδή μειώνεις όλο και περισσότερο τα PREVIEWS τόσο για το (AGA) μηχάνημα όσο και για τα υπόλοιπα. Που οφείλεται αυτό; Πάντως όχι στο SOFTWARE διότι κάθε εβδομάδα κυκλοφορούν όλο και περισσότερα νέα παιχνίδια, και μάλιστα επιλεγμένα π.χ. SSF2 TURBO AGA, το οποίο ενώ περίμενα πώς και πώς να το δω και να αγαλλιάσει η ψυχή μου, βλέπω το ZYCONIX και KIRD'S QUEST και τίποτα άλλο, επίσης στην στήλη αλληλογραφίας βλέπω να εκφράζονται περισσότερο οι PC USERS παρά οι AMIGA. Μήπως φταίει το γεγονός ότι δεν λαμβάνεις αρκετά AMIGA γράμματα για να δημοσιεύσεις. Το ε-

ρώτημα που μου γεννιέται είναι το ε-ξής: Το περιοδικό αναφέρεται για PCS, για AMIGA ή και στα δύο. Ξέρω ότι στρέφεσαι στο 1ο, αλλά δεν νομίζω να σου κάνει κόπο να βάζεις ένα καλό παιχνίδι για A1200, έτσι για να χαιρόμαστε και εμείς λιγάκι. Ολα τα σχόλια που κάνω τα γράφω με στενοχώρια διότι ήσουνα και θα είσαι για εμένα το καλύτερο περιοδικό πληροφορικής στην Ελλάδα. Ασχετα εάν περιορίζεσαι στα PCS. Εγώ πάντοτε θα σε έχω σαν πρότυπο και θα σε αγοράζω α-σταμάτητα γιατί όπως ανέφερα είσαι το πιο cool και No 1. Συνεχίζω ευχάριστα λέγοντάς σου ότι η αναδρομή που έκανες για την COMMODORE μου ανέβασε το ηθικό, διότι είχα τρελαθεί να κοιτώ REVIEWS μόνο για PCS. Ελπίζω στα επόμενά σου τεύχη να προσθέσεις κάτι παραπάνω για εμάς του AMIGA USERS, και κατά προτίμηση στους AGA, γιατί νομίζω ότι έχουμε παραμεριστεί αρκετά. Με συγχωρείς πολύ για την έκταση του γράμματος μου αλλά τι να κάνουμε ένα είναι και θα είναι το «USER».

ΜΕ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΣΗ
ΣΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΕΡΑΜΠΟΣ

ΥΓ1: Δεν ελπίζω να δημοσιευτεί αλλά, τουλάχιστον το γράμμα να διαβαστεί πριν καταλήξει στο καλάθι των αχρήστων.
ΥΓ2: Συνέχισε την πάρα πολύ καλή δουλειά σου, όπως στο τεύχος Σεπτεμβρίου.
ΥΓ3: Θα κυκλοφορήσει το MK3 για A1200; Εάν ναι πότε, και πόσο καλό θα είναι;
ΥΓ4: ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΣΥΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ.

Λεωνίδα,

Το θέμα της Amiga και του PC είναι σαφές πλέον πως τείνει προς το δεύτερο λόγω της έκτασης των πωλήσεων. Πάντως κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας για την πολυαγαπημένη μας Amiga, είτε είναι η θρυλική 500, είτε η δυνατή 1200. Το πρόβλημα με τα reviews που ανέφερες προηγουμένως είναι κυρίως πρακτικό γιατί τα original παιχνίδια για το μηχάνημα αυτό που κυκλοφορούν στην Ελλάδα είναι κυριολεκτικά ΜΗΔΕΝ. Αν εσύ προσωπικά γνωρίζεις πού μπορούμε να βρίσκουμε γρήγορα και έγκυρα original παιχνίδια μην διστάσεις να μας ενημερώσεις. Από το προηγούμενο τεύχος πάντως δεν πρέπει να έχεις παράπονα σε previews ή reviews και καθώς τα Χριστούγεννα πλησιάζουν και η ESCOM έδωσε ζωή στην Amiga πιστεύουμε ότι θα ζωντανέψει και ο χώρος των παιχνιδιών που τον παρακολουθούμε στενά. Πώς σου φάνηκαν τα reviews για Super Street Fighter 2 και Fear για το μηχάνημά σου; Οπως και νά'χει Amiga rules, και ελπίζουμε σύντομα σε MK3 στην A1200 και γιατί όχι, αφού το MK 2 ήταν τόσο καλό, και σε A500.

Αγαπητό USER,

σε προτιμώ και είμαι αναγνώστης σου εδώ και δύο χρόνια. Αλλά ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου.

1) Τα Χριστούγεννα θα ήθελα να πάρω μια κεντρική μονάδα με τα εξής χαρακτηριστικά: 486DX/100, 540 MB σκληρό δίσκο, 8MB RAM, CD-ROM 4 x speed, 2 Drive (και τα δύο είδη) και Sound Blaster 32. Αμα αυτόν τον τύπο τον βρω Χριστούγεννα σε προσφορά και δώσω στο κατάστημα, για να μου κόψει την τιμή, τον υπολογιστή μου πόσο λες να δώσω; (Ο υπολογιστής μου έχει: 386DX/40, 4MB RAM, Sound Galaxy, CD-ROM 4X-Speed, + Drive 3,5 και 420 MB HARD DISK).
2) Τον πιο φθηνό εκτυπωτή, σε τι τιμή λες να τον βρω;
3) Το NBA LIVE '95 θα βγει σε δισκέτες εκτός από CD;
ΥΓ1: Ευχαριστώ πολύ.
ΥΓ2: Παοκάρα ολέ.
ΥΓ3: Δεν σας κούρασα έτσι;;;

Με εκτίμηση
Δημόπουλος Θοδωρής!

ΠΑΟΚάρα Θοδωρή,

1) Θα γλυτώσεις οπωσδήποτε 100.000 αλλά η ανταλλαγή δεν σε συμφέρει. Πες στο κατάστημα της αρεσκείας σου να σου κάνει ένα upgrade του μηχανήματος στα χαρακτηριστικά που θέλεις. Θα σου έρθει πολύ φτηνότερο από το να το αλλάξεις.
2) 40.000 δραχμές είναι καλά.
3) Όχι.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας από τους πιο νέους αναγνώστες σου, γιατί τελευταία άρχισα να ασχολούμαι με τα computers. Από τα σχετικά λίγα τεύχη που έχω διαβάσει είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου. Εχω ένα από τα πρώτα PC που βγήκανε το οποίο το είχε ο πατέρας μου στη δουλειά του. Τώρα σκέφτομαι να αγοράσω ένα καινούργιο.
1) Ενας 486DX2/80 με έγχρωμη SVGA οθόνη πόσο θα μου κοστίσει;
2) Θα με σύμφερε η αγορά ενός multimedia kit;
3) Είναι «must» το κομπιούτερ σήμερα;

Φιλικά
Παναγιώτης Μπίζος

Υ.Γ. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Πανάγο,

1) Περίπου 200.000, αλλά σκέψου ότι για να το κάνεις ΜΗΧΑΝΗΜΑ χρειάζεσαι και CD, και Κάρτα ήχου που ανεβάζουν την τιμή άλλες 70.000
2) Φυσικά για να πάρεις όλα τα απαραίτητα extra πακέτο, αλλά η τιμή παραμένει στα πλαίσια της προηγούμενη απάντησης.
3) Οι περισσότεροι από εμάς έχουμε υπολογιστή (πρόσεξε, υπολογιστή, όχι κονσόλα) εδώ και 10 χρόνια και δεν μπορούμε να ζήσουμε ούτε μέρα μακριά του, (βρίσκει ευκαιρία και φιλάει εναλλάξ την Amiga, το PC, τον Amstrad και τον Atari του). -

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας αρκετά παλιός (από το τεύχος 40) και φανατικός αναγνώστης σου. Δεν χρειάζεται βέβαια να πω ότι είσαι το καλύτερο και πιο έγκυρο περιοδικό του είδους σου. Ας αφήσουμε όμως τα πολλά λόγια και ας μπούμε κατευθείαν στο «ψητό». Σου είχα ξαναγράψει και στο τεύχος 51, όπου διαβάζοντας τα review των Pacific Strike και Pagan είχα κυριολεκτικά ξαφνιαστεί αλλά και είχα αγανακτήσει από τις υπερβολικές τους απαιτήσεις. Μιας και τότε δεν είχα πολλά λεφτά διχαζόμουν ανάμεσα στην αγορά ενός CD-ROM και μιας αναβάθμισης, όπου εσείς μου προτείνατε την αγορά των CD-ROM γιατί όπως είχατε πει «στη βράση κολλάει το σίδερο». Πριν από 3 μήνες λοιπόν είχα την μεγάλη τύχη



και την οικονομική ευχέρια να κάνω αναβάθμιση σε 486 DX2/80, να βάλω 8 MB RAM, να αγοράσω μια Sounblaster 16 και να πάρω ένα 4-πλής ταχύτητας CD-ROM. Για δύο μόνο μήνες πίστευα ότι είχα τον τέλειο υπολογιστή και ούτε που με πείραζε όταν οι φίλοι μου που είχαν 386 με έλεγαν «καπιτάλα». Ομως τι καπιτάλας μου λες όταν το Wing Commander 3 θέλει recommended Pentium με 16 και πάνω MB RAM, όταν το Under a Killing Moon θέλει recommended 16 MB RAM και γενικώς όλα τα παιχνίδια κυρίως για CD-ROM έχουν τέτοιες εξωφρενικές απαιτήσεις; Και αυτός είναι ο λόγος που σας γράφω αυτό το γράμμα, για να πάρω μια υπεύθυνη απάντηση γι'αυτό το θέμα. Φυσικά όλοι μας ξέρουμε πως αν αγοράσεις έναν υπολογιστή από εκεί και πέρα χάνεις συνεχώς λεφτά μιας και η τεχνολογία προοδεύει με τρελούς ρυθμούς, όμως αυτό είναι εξωφρενικό!!! Δεν πρόλαβαν να βγάλουν παιχνίδια που να θέλουν recommended 486 και τώρα βγαίνουν παιχνίδια που θέλουν 486 και πάνω ενώ τα πλείστα καινούργια για CD-ROM θέλουν recommended Pentium. Δηλαδή τι συμβαίνει; Εχουν οργανωθεί όλες οι μεγάλες εταιρίες και φτιάχνουν προϊόντα τέτοια ώστε να αναγκαζόμαστε να αναβαθμίζουμε συνεχώς τα μηχανήματά μας; Μη μου πείτε τώρα ότι οι 386 και οι χαμηλοί 486 μπορούν ακόμα να τρέξουν τα περισσότερα παιχνίδια και μάλιστα με 4MB ram, γιατί άλλο να το τρέξει το παιχνίδι και άλλο να το ευχαριστηθείς πραγματικά. Αυτή τη στιγμή δεν μιλάω για μένα μιας και ο υπολογιστής μου παίζει άκρως ικανοποιητικά αυτά τα πολύ απαιτητικά παιχνίδια, όμως σε λίγο καιρό δεν θα γίνει και ο υπολογιστής μου ένα μέτριο μηχάνημα που θα «τρέχει» απλώς τα περισσότερα παιχνίδια; Το ότι η τεχνολογία προοδεύει δεν είναι απάντηση σε αυτό το ερώτημα γιατί δεν προλαβαίνουν να βγουν καινούργια μηχανήματα και αμέσως φτιάχνουν παιχνίδια για αυτά. Ο 486DX2/66, ο 486DX2/80, ο 486DX4/100, οι Pentium και τώρα ο P6 γιατί κατασκευάστηκαν; Για να παίζουμε εμείς τα παιδιά το Wing Commander 3 ή για επαγγελματίες που χρειάζονται πολύ υπολογιστική ισχύ; Δεν γίνεται οι γονείς μας κάθε χρόνο να μας δίνουν 300.000 - 500.000 δρχ. για να μπορούμε να παίζουμε παιχνίδια. Καλύτερα τότε να αγοράζουμε ένα Game Boy, ή ένα επιτραπέζιο. Δηλαδή, μόλις βγουν στην αγορά οι P6 και τα CD-ROM 6-απλής ταχύτητας, πρέπει να βγουν παιχνίδια και γι'αυτό τα μηχανήματα; Δεν λέω, αν δεν βγαίναν παιχνίδια με αρκετά υψηλές απαιτήσεις δεν θα προωθούνταν τόσο αυτά τα καινούργια μηχανήματα. Ομως σε όλα πρέπει να υπάρχει κάποιο μέτρο. Κατά τη γνώμη μου, σωστός προγραμματισμός και καλή κατασκευή παιχνιδιού είναι να το κάνεις όχι μόνο καλό από πλευράς παιχνιδιού, αλλά και να το κάνεις όσο το δυνατόν λιγότερο απαιτητικό. Οχι σαν το γελοίο και συγχρόνως αποθαρρυντικό σλόγκαν που έχουν ορισμένα παιχνίδια και το οποίο λέει: «Πραγματικά πετάει σε Intel Pentium». Τώρα πείτε μου ποιό κάνει περισσότερη εντύπωση, το παραπάνω σλόγκαν ή: «Εχει τέλεια γραφικά, τέλεια κίνηση και τρέχει και σε 386!!!». Οχι πείτε μου. Θα ήθελα λοιπόν τη δική σας γνώμη και αν γίνεται να το διαβάσουν και όλοι οι συντάκτες του USER, μαζί και τον κύριο Κροντηρά οι οποίοι στα χρόνια που δουλέψαν στο περιοδικό έχουν μεγάλη πείρα περί του θέματος. Θα σας ευγνωμονούσα αν δημοσιεύατε αυτό το πολύ μεγάλο γράμμα γιατί πιστεύω ότι όσοι διαβάζουν το περιοδικό αυτό έχουν την ίδια μεγάλη απορία με μένα.

Για το καλύτερο περιοδικό,

Κούμαρος Αλκιβιάδης

ΥΓ1: Μιλώντας υπεύθυνα, πόση διάρκεια έχει ο υπολογιστής μου ώστε να παίζει καλά όλα τα παιχνίδια;

ΥΓ2: Κροντηράς Ολέ!!!

ΥΓ3: Προς όλους τους συντάκτες του USER: Είστε οι καλύτεροι.

ΥΓ4: STOP!!! Φτάνει το γλύψιμο.

Φίλε Αλκιβιάδη,

Το θέμα που θίγεις είναι το μέγιστο πρόβλημα των υπολογιστών και κυρίως των PCs που το ζούμε κι εμείς μαζί με όλους τους χρήστες τόσα χρόνια. Είναι αλήθεια, ότι ένας υπολογιστής χρειάζεται αναβάθμιση κάθε 6 μήνες περίπου για να διατηρηθεί στην κορυφή των ικανοτήτων του και κυρίως στις απαιτήσεις της εποχής του. Αντίθετα από τις κονσόλες που για 2-3 χρόνια οι προγραμματιστές εκμεταλλεύονται μέχρι τέλους τις δυνατότητές τους, στους υπολογιστές οι δυσκολίες προγραμματισμού αντιμετωπίζονται από τις εταιρίες με την εύκολη λύση, την προσθήκη περισσότερου και φυσικά ακριβότερου hardware. Ετσι φτάνουμε στο γελοίο σημείο να παίζουμε παιχνίδια σε μηχανήματα που στοιχίζουν 500.000, τα οποία παιχνίδια μάλιστα, αν μιλάμε για arcades, δεν είναι αντάξια των χρημάτων μας. Εκεί που θα διαμαρτυρηθώ όμως και απέναντι στους αναγνώστες είναι ότι ο περισσότερος κόσμος αντιμετωπίζει τους υπολογιστές σαν παιχνιδομηχανές παρά σαν εργαλείο δουλειάς. Και με το γράμμα σου έκανες ακριβώς το ίδιο. Οπότε θα σε ρωτήσω, γιατί θέλεις να παίζεις παιχνίδια σε υπολογιστή; Αυτό είναι ένα πολύ ακριβό χόμπυ! Και αν σε ενδιαφέρει η γνώμη του Κροντηρά, που τον βρήκαμε στα γραφεία του GamePro, μπορεί να σε στεναχωρηθείς, αφού είναι απόλυτα υπέρ της αγοράς κονσολας (3DO, PlayStation, Saturn) αν θέλεις να παίζεις games με τον οικονομικότερο τρόπο και χωρίς να χρειάζονται αναβάθμιση κάθε εξάμηνο. Ο υπολογιστής πρέπει να καταλάβετε ότι είναι κάτι άλλο πιο σημαντικό από μια απλή παιχνιδομηχανή, απευθύνεται σε επαγγελματίες για δουλειά, εκπαίδευση κλπ, όπου μπορεί να δικαιολογήσει τα χρήματά του.

Αγαπητό USER

Πρώτα απ'όλα θα ήθελα να συγχαρώ το USER επειδή βρίσκεται στην πρώτη θέση και εύχομαι να συνεχίσει έτσι και καλύτερα. Τώρα θα ήθελα να απαντήσεις μερικές ερωτήσεις που θέτω.

1) Εχω A-600 και θα ήθελα να μάθω αν τα προγράμματα Windows for Workgroups και Magic WB έχουν έρθει στην Ελλάδα και ποιες απαιτήσεις έχουν.

2) Διαβάσα ότι η Amiga αγοράστηκε από την Escom και ότι υπάρχει πιθανότητα στο μέλλον να γίνουν συμβατά με PC. Αληθεύει;

3) Πόσο σκληρό δίσκο πρέπει να πάρω και πόσο στοιχίζει. Ακόμα ποιας ταχύτητας CD-ROM είναι καλό για την

Α-600 και πόσο θα στοιχίσει. Ποια μέρη της Α-600 αναβαθμίζονται;
4) Η Α-1200 ή η Α-2000 είναι καλύτερη και γιατί;
5) Τα μοντέλα της Amiga μπορούν να συγκριθούν με τα PC. Αν ναι η 4000/40 με τι PC θα μπορούσε να αντιστοιχίσει λαμβάνοντας υπόψη τα γενικά χαρακτηριστικά (ήχος, γραφικά, ταχύτητα).
ΥΓ. Ελπίζω να μη σε κούρασαν οι ερωτήσεις μου.

Φιλικά
Λεωνίδας Καζαντζής

Leonid,
(τί θα γίνει με τα αρχαία ονόματά σας σ'αυτό το τεύχος;)
1) Τα προγράμματα που αναφέρεις είναι Public Domain. Οπότε δεν θα έχεις πρόβλημα να τα βρεις ακόμα και από κάποιον γνωστό σου.Τρέχουν σε όλες τις 1Mbyte Amigas.
2) Υπάρχει αυτή η τελευταία πληροφορία/φήμη και σε μας. Δεν ξέρουμε να σου πούμε περισσότερα αυτή τη στιγμή αλλά μάλλον θα πρόκειται για κάποια κάρτα που θα δίνει πλήρη συμβατότητα στα νέα μηχανήματά της.
3) Ενας 80άρης σκληρός είναι ιδανικός. Η τιμή του είναι όσο εκείνη των PCs και 25 περίπου χιλιάρικα ακόμα. Δεν χρειάζεσαι καλύτερο από διπλοχρονιζόμενο CD για να παίζεις σωστά τα περισσότερα παιχνίδια. Από το μηχάνημά σου αναβαθμίζεται η μνήμη μόνο και στο μέλλον, ο σκληρός και το CD ROM σου.
4) Η Α1200 είναι καλύτερο μηχάνημα γιατί διαθέτει καλύτερο επεξεργαστή (68020 αντί του 68000 της 2000), έχει από την μάνα της 2Mbyte μνήμη, το βελτιωμένο σετ chips γνωστό ως AGA και τρέχει πιο γρήγορα σε Mhz.
5) Μία 4000/40 είναι αντίστοιχη με έναν 486/40 τουλάχιστον. Μία Α500 είναι ισάξια με έναν 386sx/20, η 1200 με έναν 386/40 τουλάχιστον και γενικά υπάρχει μια αντιστοιχία στα μηχανήματα με το πλεονέκτημα της Amiga να είναι ολοκληρωμένο μηχάνημα, να μην χρειάζεται αναβάθμιση κάθε λίγο και λιγάκι και να έχει ενσωματωμένα τα αντίστοιχα της VGA chips για γραφικά ή της κάρτας ήχου για μουσική.

Dear User,
Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου που πρόσφατα κατάλαβαν το θησαυρό γνώσεων που περιέχουν οι σελίδες σου πάνω σε διάφορα θέματα που αφορούν του Η/Υ. Σκοπεύω να αγοράσω έναν 486 DX 2/66 ή έναν DX 4/100. Επειδή είμαι όμως άπειρος σε θέματα Η/Υ έχω να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις που ίσως σου φανούν γελοίες αλλά για μένα είναι πολύ σημαντικές.
1) Υπάρχει τίποτε ενδιάμεσο στον 486 DX2/66 και DX 4/100;
2) Τι είναι Pentium;
3) Τι είναι CD ROM;

Φιλικά,
Shadow Caster Junior
ΥΓ.1: Shadow Caster you're the BEST !!!
Υ.Γ.2: Αν γινόταν θα ήθελα να δημοσιευτεί κάποια φωτογραφία του Π. Δημόπουλου (S.C.)
Υ.Γ.3: By the way έχω τα τεύχη 45,46,47,59,61.
Υ.Γ.4: Πιστεύω να μπορείτε να «βγάλετε» τα γράμματά μου.
Υ.Γ.5: Κάτι λέγατε για την πατούσα του Κροντηρά (σε αφίσα φυσικά).
Υ.Γ.6: Ελπίζω σε δημοσίευση μην με απογοητεύσετε.
Υ.Γ.7: Πολλά υστερόγραφα δεν έγραψα;
Υ.Γ.8: Ξέχασα το σημαντικότερο. Συγνώμη αν σας κούρασα.

Φίλτατε Shadow Caster Junior,
1) Υπάρχει ενδιάμεσο και αυτό είναι ο 486/80 που βγάζουν ορισμένες εταιρίες. Συμφέρει από άποψη τιμής αν δεν θέλεις να πας κατευθείαν στον 100άρη 486.
2) Pentium είναι οι νέας γενιάς 64-bit επεξεργαστές που αυτή τη στιγμή τους διακρίνουν δύο πράγματα: Η μεγάλη τιμή τους που τους κάνει σχεδόν απαγορευτικούς στην Ελλάδα (Υπολόγισε ότι ένα Pentium PC είναι 150.000 ακριβότερο από ένα ακριβό 486 σύστημα) και η μεγάλη δύναμή τους καθώς έχουν την διπλάσια ισχύ από έναν ισχυρό 486 τουλάχιστον.
3) CD ROM είναι τα CD ROM Drives, δηλαδή τα CD συστήματα που χρησιμοποιούνται πλέον όπως οι δισκέτες για μεταφορά δεδομένων. Είναι μια ιδιαίτερα συμφέρουσα μέθοδος αφού χωράνε μέχρι και 650 Mbyte δεδομένων και είναι παμφθηνα με δύο μειονεκτήματα. Είναι σχετικά αργά σε σχέση με έναν σκληρό, δεν μπορείς να σώσεις ακόμα σε CD παρά μόνο να διαβάσεις και από την προσωπική μας πείρα διαπιστώσαμε ότι χαλάνε εύκολα!
ΥΓ1. Φωτογραφία του ShadowCaster; Ξέρεις πόσα φιλμ κάψαμε στην προσπάθεια;
ΥΓ2. Πατούσες θέλετε μία ή δύο; -

Αγαπητό USER...
Πριν αρχίσω με τις απορίες μου θα ήθελα να σου πω πως οι αλλαγές που έγιναν στην εμφάνιση του περιοδικού (από το τεύχος 61) ήταν τουλάχιστων απίθανες. Επιτέλους το πρώτο περιοδικό στον τομέα των COMPUTER GAMES έγινε και το πρώτο σε εμφάνιση περιοδικό. Αρκετά όμως με τις αυτονόντες κολακίες, μιας και γνωρίζω πως ο χώρος σου είναι περιορισμένος, περνάω στις ερωτήσεις μου.
1) Εχω έναν 486 DX2/80 MHZ με 425MB σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου SOUND BLASTER 16, 8M RAM, οθόνη SVGA 14 ιντσών, DRIVE 3,5», CD-ROM DRIVE 2XSPEED. Πιστεύεις ότι ο υπολογιστής μου είναι αξιόλογος για τις σημερινές απαιτήσεις; Τι του λείπει κατά τη γνώμη σου.
2) Η κάρτα γραφικών μου είναι CIRRUS LOGIC 1MB με 16,7 εκατομμύρια χρώματα. Είναι VGA ή SVGA;
3) Ποιά είναι τα 10 καλύτερα ADVENTUREs, οποιουδήποτε είδους, σε CD;
4) Πριν από αρκετό καιρό είχα ακούσει για ένα ADVENTURE σε CD, το HARVESTER. Κυκλοφόρησε αυτό το παιχνίδι; Αν ναι είναι καλό και πόσο το βαθμολογείς με άριστα το 100;
5) Σου κάνω αυτήν την ερώτηση εκ μέρους ενός φίλου μου: το ECSTATICA τρέχει σε υπολογιστή με 4MB μνήμη;
Σε ευχαριστώ για τον χρόνο που μου αφιέρωσες. Ελπίζω σε δημοσίευση...

Φιλικά
Κώστας Χατζηβασιλείου.

Κώστα,
1) Δυνατό το μηχάνημά σου και η μόνη παρατήρηση που ήθελα να κάνω είναι

για το CD σου, όπου πλέον ένα 4X είναι χρήσιμο για να δεις βελτίωση στα παιχνίδια κυρίως σε animation. Πάντως υπάρχουν παιχνίδια όπως το Need for Speed που θα φτάσουν το μηχάνημά σου στο όριο και ίσως δεν σε ικανοποιήσει η απόδοση του μηχανήματός σου.

2) Είναι SVGA.

3) Hell, Full Throttle, Prisoner of Ice, Myst, Star Trek Next Generation, Dragon's Lore, Fantasmagoria, Dracula Unleashed, Stone Profet, Elder Scrolls: Arena, Dark Sun 2.

4) Δυστυχώς το παιχνίδι δεν εμφανίστηκε ακόμα (κλάμα δις)

5) Ναι. -

Αγαπητό USER,

Συγχαρητήρια για το περιοδικό σου. Πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό που κυκλοφορεί στην Ελλάδα. Η ύλη σου είναι εκπληκτική και η δισκέτα μια ευχάριστη έκπληξη κάθε μήνα. Αξίζει ένα μεγάλο μπράβο σε όλους τους «δουλευταράδες» συντάκτες για τα υπέροχα κείμενά τους. Keep on the good work! Είμαι ένας πανάρχαιος αναγνώστης σου (σε διαβάζω ασταμάτητα από το 2ο τεύχος!) και έχω ένα 386DX/40 με 2Mb Ram. Ιδού οι απορίες μου:

α) Από τα 2 Mb, τα 64 Kb είναι reserved από τον υπολογιστή. Που ακριβώς χρησιμοποιούνται και για ποιόν λόγο;

β) Τα Windows '95 τι απαιτήσεις έχουν;

γ) Τα CD-ROM διπλής πεθαίνουν ή έχουν πεθάνει;

δ) Το Doublespace είναι ασφαλές;

Φιλικά,
Θεόδωρος Τσιχριτζής

Υ.Γ.1: Ελπίζω σε δημοσίευση, διότι το προηγούμενο γράμμα μου μπήκε τρίποντο στο καλάθι... των αχρήστων!!! (Κακίες εεε;;)

Υ.Γ.2: Ποιός είναι τελικά ο 32μπιτος;;;;

Αρχαίε Θεόδωρε,

(ήρθες κι έδεσες με τους Αλκιβιάδηδες και τους Λεωνίδες)

α) Αυτά είναι η cache μνήμη του υπολογιστή σου, που χρησιμοποιούνται εσωτερικά από τον επεξεργαστή και επιταχύνει σημαντικότατα τις εργασίες του.

β) Από 8Mbyte μνήμη και πάνω...

γ) Οχι βέβαια, απλώς τα 4X είναι πλέον γρήγορα και φτηνά.

δ) Ναι, το χρησιμοποιούμε εδώ και 2 χρόνια σε ορισμένα μηχανήματα συνεχώς και δεν έχουμε πρόβημα. Αν όμως υπάρχει περίπτωση μόλυνσης από ιό ή κάποιας άλλης βλάβης του σκληρού το doublespace δυσκολεύει την θεραπεία του. Αποφεύγουμε να το συνιστούμε σε άτομα που δεν ξέρουν DOS και hardware υπολογιστών πολύ καλά.

ΥΓ. Ο 32bitos λοιπόν είναι... είναι... νά πάρει, μετά από τόσα χρόνια ξέχασα ποιός είναι!

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

*****ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB*****
* Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
* ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!
* Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ!!!
* Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!

Μανώλης, τηλ.: 5743080

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA + PC -SOFTWARE*****
* TOP-Games, Demos, Utilities!
* GAMEDISK 250 δρχ.!
* SUPER συνδρομή 150 DISK, 5.000 δρχ.!
* VBS 10.000 δρχ.!
* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε VIDEO!
* ΟΛΟΙ οι τίτλοι για CD32!
* PC GAMEDISK 300 δρχ.!
* Εκατοντάδες CD τίτλοι!
* Συνδρομές σε CD 700MB 5.000 δρχ.!
* Ασυναγώνιστες τιμές!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
* Δωρεάν Κατάλογος!
* Συλλογές σε CD!
* Ολοι οι τίτλοι για 3DO PANASONIC!
* Τηλ.: 5012307, ΒΑΣΙΛΗΣ!

A500 ενός χρόνου 1MB JOYSTICK PACMAN 150 + δισκέτες. Τέλεια κατάσταση. Τιμή ανοικτή. Νίκος (0495)41271.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES
Τώρα και σε CD. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε TAPE & ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Αντικαταβολές, παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. Τηλ: 5983717 - 5987587.

PC-POWER
GAMEDISK= 350. CDGAMES από 5.000. CDWEEK= 4.500.
Παράδοση κατ'οίκον. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ φθηνές αντικαταβολές.
Σταύρος, 6515613.

PC GAMES + DISK= 250 δρχ. Εγγραφές, TAPE, CDROM & 3DO. Εβδομαδιαίες ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ Παραγγελίες 16:00 - 22:00. Τηλ: 8238886, Στράτος.

*****AMIGA GAMES*****
* Πολύ ΦΘΗΝΑ & ΓΡΗΓΟΡΑ στο σπίτι σας ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!!!
* ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή δισκέτας!!!
* Εξυπηρέτηση ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΩΣ!!!
* Τηλ.: (01) 9323458.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES
PC Game + Disk = 250 δρχ.
AMIGA game + disk = 150 δρχ.
TAPE = 2500 δρχ.
CD... CALL Τηλ: 5314051

AMIGA

Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 220!!! Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!! Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας. Hardware: CD, σκληροί δίσκοι. Δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128

Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση. Περιφερειακά. Drive 5,25"= 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές. Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!! Τηλ.: 6410640.

3-D-O PANASONIC

60 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ FLASHBACK, QUARANTINE SUPREME WARRIORS, KORPS KILLER, SEAL OF THE PHARAOH ΑΠΟ 10.900 ΤΗΛ.: 9594100.

CD RECORDINGS

Ολοι οι Τίτλοι!!! Ολες οι Συνδρομές!!! Ολα τα Προγράμματα!!! Ετοιμες Συλλογές και Συλλογές κατά παραγγελία!!! Δευτέρα-Κυριακή και ώρες 10:00 - 22:00 Τηλεφωνήστε στα 8562980 - 8562981.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES
CD από 7.000 δρχ.
PC GAME + DISK = 350 δρχ.
AMIGA GAME + DISK = 250 δρχ.
Εγγύηση εγγραφής.
Παράδοση αυθημερόν.
Αντικαταβολές παντού.
Τηλ.: 2717667

*****3DO - PANASONIC - PARADISE*****
* ΟΛΟΙ οι τίτλοι για 3DO PANASONIC!
* ΤΑΧΥΤΑΤΗ ενημέρωση από εξωτερικό!
* Οι καλύτερες τιμές στην αγορά!
* Στέλνονται ταχύτατα σε όλη την Ελλάδα!
* Τηλεφωνήστε τώρα για ΔΩΡΕΑΝ κατάλογο!
* Τηλ: 5012307, Βασίλης!

SEGA - NINTENDO
ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.
ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.
ΤΗΛ.: 5987587 - 5983717.

CD ARCHIVE
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC ΣΕ CD-ROM, ΔΙΣΚΕΤΑ.
Τιμές Καταπληκτικές από 5.000.
Ποιότητα για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ.
Ταχύτατη Μεταφορά ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ: 5620754.

AMIGA PC VISION CLUB
GAMEDISK 250 - 350 applications 500.
Συνδρομή 5.000 ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD.
Παράδοση σπίτι.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχείας.
6847653 ΔΙΟΝΥΣΗΣ.

3DO, SATURN, PLAYSTATION.
Ανταλλαγές, Πωλήσεις, Ενοικιάσεις Παιχνιδιών. Ετοιμοπαράδοτα όλα τα Παιχνίδια και Πάντα Φθηνότερα από Οπουδήποτε.
Τηλεφώνησε τώρα: 5620754.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
Αναβαθμίσεις, πωλήσεις, ανταλλαγές υπολογιστών, περιφερειακών.
Δίσκοι, CD-ROM, προγράμματα, παιχνίδια, χαμηλές τιμές.
Ζωή, Τηλ.: 9425168

3DO PANASONIC
AMIGA - PC + CD, NEO GEO CD K.A.
ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ SOFTWARE ΣΤΙΣ ΦΘΗΝΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ.
ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ.
ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΤΕ ΤΟ...
4610934, ΝΙΚΟΣ.

CD-BACK UP:
Εγγραφές σε CD-ROM, Backup σκληρών δίσκων, οτιδήποτε software διαθέσιμο (games, applications), άμεση παράδοση και φθηνές τιμές.
Τηλ.: 3608648, Σπύρος
ώρες 18:00 - 21:00

CD-R CENTER
Ο μεγαλύτερος κατάλογος CD-ROM & 3DO τίτλων. CD= 5.000 δρχ.!
GAMEDISK= 300 δρχ.
Επιλογή GAMES= 50 δρχ.
Αντικαταβολές, συνδρομή CD, εγγραφή δεδομένων, αναλώσιμα.
Γνώση και εγγυημένη δουλειά 100%.
Γρήγορη παράδοση.
Δωρεάν κατάλογος 01-5312966.

PC-CD WORLD
ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ!!!
SKID ROW!!! Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΠΡΩΤΥΠΟ ΠΟΥ ΕΜΕΙΣ ΚΑΘΙΕΡΩΣΑΜΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD-HD-DD-DAT
ΤΙΤΛΟΙ CD ΑΠΟ 5.000!!!
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ-ΠΑΡΑΔΟΣΗ-ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
ΤΗΛ.: 9380347.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Αριθμος λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.
*ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ.........

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ
*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΠΟΛΗ:...
ΟΔΟΣ:...**ΑΡΙΘ.**.......................
Τ.Κ.:..**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**.......................

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.
*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο....... με το ποσό των 8.000 δρχ. αντί 9.900 δρχ. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΠΟΛΗ:...**ΟΔΟΣ:**.............................
ΑΡΙΘ.:...................................**Τ.Κ.:**......................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**............
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...**ΗΛΙΚΙΑ:**.......................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:...

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ